STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

GAS GUZZLERS EXTREME

PC GURU

RS SOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2018. 08.
1995 Ft - 6,99 EUR
9 771217 638003 18008

MARVEL

SPIDER-MAN

PÓKEMBER EGY MINDEN EDDIGINÉL IZGALMASABBNAK TŰNŐ KALANDBAN TESZ RENDET NEW YORK GAZFICKÓI KÖZÖTT, MINDEZT MAGYAR FELIRATTAL! EXKLUZÍV ELŐZETES 6 TELJES OLDALON.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

SERIOUS SAM 4: PLANET BADASS
Játszd újra, Serious Sam! Fókuszban a közelgő folytatás.

ANTHEM
A BioWare lövöldéje már év elején megjelenik. Lássuk, mit tudunk róla!

THE BANNER SAGA 3
Lezárult a vikingek utazásának hosszadalmas története. Teszt!

THE SINKING CITY
Lovecraft legszörnyűbb rémálmai egy open world akció-kalandjátékban.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD
És ha már élőholtak, a The Walking Dead zombijai is a nyakunkba lihegnek!

ISKOLAKEZDÉS ELŐTT MERÜLJ EL

a videojátékok és az Őrség-sorozat világában!

-30%
+ nincs postaköltség!

AZ AKCIÓ AUGUSZTUS 1-TŐL 31-IG TART.

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/08-as számához steames Gas Guzzlers Extreme PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-9. oldalakon olvashatók.

2018. AUGUSZTUS

SEMMI SEM JOBB A KLÍMÁS IRODÁNÁL!

Ezt a megállapítást akkor tettem, amikor észrevettem, hogy a laza 36 fokos budapesti nyár idején valahogy képtelen vagyok rávenni magam, hogy kilépjek az utcára. És tessék, már megint ez van: este fél hét, senki sincs már itt, de én remekül elvagyok a klíma alatt, ami laza 22 fokra állítva idézi vissza a kedvenc koraőszi estéimet, amelyek ugyan már közelebb vannak, mint sokan gondolnák, de még mindig oly messze. No, sebaj, addig is itt a nyár utolsó Guruja, ami a kedélyeket le nem hűti ugyan, de mindenképp segít egy kicsit borzolni őket.

Már látom a lelki szemeim előtt, ahogy a megrögzött PC-s olvasó összeszorított szemmel mered a borítóra, amin ugyan egy mindenki által kedvelt ikon, Pókember látható, azért csak-csak egy olyan játékból került rá, ami PC-re sajnos soha nem fog megjelenni. Bizony, soha. Nem, jövőre sem. Sőt, az után sem. SOHA. Ezen lehet keseregni, azt viszont ki kell emelni, hogy az utóbbi idők legjobbnak ígérkező szuperhősös alkotásáról van szó, amire nagyon büszke vagyok, hogy a borítónkon feszíthet – főleg, hogy egy hatoldalas előzetest is rittyenthettem belőle, meginterjúvolva közben a Sony magyar munkatársait. A pofátlan önfényezésem amúgy ezen a ponton véget ér, lássuk, mi mást tartogat még a forró napok Guruja!

Az előzeteseknél maradva bizony egy halom bemutató vár rátok, ennek pedig két oka van. Az egyik, hogy bár az E3-at már magunk mögött hagytuk, az infócunamit igazságosan és észszerűen elosztva még ebbe a számba is jutnak olyan cikkek, amik a nyár legnagyobb videojátékos rendezvényének köszönhetően születhettek meg. Másrészt jelentős játékmegjelenés alig volt, ami meg igen, az sokszor okozott csalódást, így például négyoldalas teszt egyszerűen nem került az augusztusi PC Guruba. Sebaj, majd szeptemberben – addig lehet csemegézni a kevésbé nagy volumenű, de azért így is érdekes alkotások között. Nekem személy szerint a This is the Police 2 és a No Man's Sky Next tetszettek a legjobban, de lelkesedtem a PC-s Crash Bandicoot-csomagért is, amiért gyerekként a fél karomat is simán odaadtam volna. Szintén PC-s érdekesség, hogy hosszú szünet után végre az EA-féle Madden NFL 19 is visszatért PC-re, bár mi bonyolult okok miatt végül az Xbox One-os változatot teszteltük, innét is elnézést az érintettektől!

Kárpótolja őket a tudat, hogy wilson koma nekifeküdt, és egy négyoldalas kezdőrésszel új rovatot indított a Guruban, ami az ingyenes, régóta futó és kifejezetten változatos Warframe-re fókuszál. Szintén új rovat a Hazai termés, melynek házigazdája AstroDave, és ami a Láthatatlan hősök helyét veszi át – a bevezető cikket követően ez a rovat is interjúkat tartalmaz majd, csak épp nem aktív és háttérbe vonuló, hanem a magyar játékvilág egykor legendás alakjaival. A hardverrovat ebben a számban egy kicsit mondjuk megcsappant oldalszámokat tekintve, de mivel a nyár végén hardverfronton sem sok érdekes dolog történt, ezért ez a szekér is ősszel indul majd be igazán.

Különben is, ki akar holmi hardverekkel foglalkozni, mikor a Gas Guzzlers Extreme-ben is oldhatja a feszültséget? Ebben az akciódús autóversenyben az Interstate-játékok találkoznak a Carmageddonnal, szóval tipikus agykikapcsolós mókáról van szó. Megyek is gyorsan pár kört benne, addig is pedig, ahogy mindig:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

ELJÖTT A NYÁR VÉGE, VELE PEDIG AZ EDDIGI LEGDURVÁBB IDEI KÁNIKULA. A HŐMÉRŐ ÉPPEN 36 FOKOT MUTAT, MINDEZT ÁRNYÉKBAN, A GURUSOK PEDIG CSAK A LÉGKONDIS IRODÁBAN TUDNAK ÉLETBEN MARADNI. NEKTEK MI A BIZTOS MÓDSZERETEK A 40 FOKOS HŐSÉG TÚLÉLÉSÉRE?

Chocho
Változó: általában valami hideg itókával a kezemben heverek a kanapén, telibe fúj a ventilátor, és meredten nézek ki a fejemből, ha szerencsém van, valamilyen északi gleccsereket bemutató természetfilmre. Ha pedig lement a nap, jöhet a játék, akkor már mozogni is tudok.

Böjti
Mivel a valóságot nem bírná a nyomdafesték, itt az alternatíva: egy kisebb hűtőláda az ember hátsója alá, pálmákkal legyező leányok, akik szájon át ideális hőmérsékletre hűtött szőlőszemeket adagolnak, meg persze bármelyik CoD multija, mert azon nem kell gondolkodni.

Dreamer
A nyári meleget úgy élem túl, hogy még jobban befűtök. Most, hogy végre a PC-m mellé vettem egy PS4 konzolt is, igazán felskálázhatom a hőséget. Sőt ez a módszer télen is jól fog jönni, mert ugye kinek kell fűtés, ha melletted dörög az Apache helikopter?

Peti, a dizájner
A klasszikust idézve 3 liter sör, tüskével. Az igazság az, hogy munkával vészelem át a kánikulát, mivel itt van légkondi. Otthon pedig jeges citromos víz, némi kereszthuzattal. A ventilátor a csajoknál van, de beújítok egy permetezőset. Ha kínai gyártmány, akkor még világítani is fog!

JohnBart
Beszereltetek egy klímát. Aztán eszembe jut, hogy ablakot kéne cserélni, így kiszerelem a klímát, és kicserélem az ablakokat. Aztán beszerelem a klímát. Aztán átvizsgáltatom, mert áztatja az alattam lakó erkélyét. Menjetek strandolni, az kevesebb fejfájás!

Midnite
Semmi. Londonban általában 4 napos a nyár, ez a második hónapja tartó kánikula sokkoló. A fagyi hetek óta kifogyott, a fák elszáradtak, a buszokon olyan meleg van, akár egy sütőben. A britek azt hajtogatják: „mintha külföldön lennénk, nem igaz?". Szenvedek!

Gebbbe
Klímaberendezés. Ha az éppen nincsen, akkor a redőnyök lehúzása, jégtömbök a ventilátor elé, és egy hideg „sörpöt" magunkhoz véve álljunk neki rendőrködni az LSPD:FR moddal a GTA-ban! A folyamatot óránként 10 perc zuhanyzással szakítsuk meg, így a szemünk is pihen.

Siklara
Mivel egy 14. emeleti panellakásban kell túlélnem légkondi nélkül, hazaérve letépem a ruháimat, utána összenövök az álló ventilátorommal, végül pedig engedek egy kád hideg vizet, amibe periodikusan beleborulok. Opcionális: fagyievés és/vagy a Skyrim telepítése.

wilson
A „játékszobám" nettó 10 négyzetméteres: az erkélyablak miatt télen jéghideg verem, nyáron maga a pokol, úgyhogy mint a jó acél, úgy edzőttem az évek során, így a kánikula sem jelent problémát. Főleg egy folyamatosan pörgő ventilátornak hála!

Chris
40 fokban én már voltaképpen haldoklom. A sejtjeim cseppfolyóssá válnak, csontjaim felpuhulnak, és ha rálépek egy csatornafedélre, simán lecsúszok rajta. Szóval inkább ki sem megyek a lakásból. Sok vizet iszom és ezerrel pörgetem a ventilátort.

014

ELŐZETES

ANTHEM

Sokak szerint a Bioware már nem a régi, de ha ez így is van, az biztos, hogy a stúdió legújabb játéka nagyon élvezetesnek tűnik!

026

ELŐZETES

THE SINKING CITY

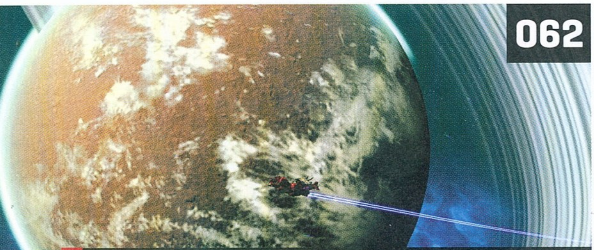
Lovecraft történeteiből elég nehéz videojátékot készíteni, de úgy tűnik, hogy a Sherlock Holmesszal edződött csapat ezt is megoldja.

044

ELŐZETES

PHOENIX POINT

Az XCOM-nak több kihívója is akad a közeljövőben, és a Mutant Year Zero: Road to Eden mellett ez tűnik a legesélyesebbnek.



062

TESZT

NO MAN'S SKY NEXT

Két éve jelent meg, akkor még felrobbantva az internetet a be nem váltott ígéreteivel, de most végre azzá vált, aminek eredetileg szánták.

Tartalom

ELŐZETES

008 Marvel's Spider-Man
014 Anthem
016 The Surge 2
017 Serious Sam 4: Planet Badass
018 Call of Duty: Black Ops 4
020 Skull & Bones
022 Generation Zero
023 Kingdom Hearts 3
024 Satisfactory
026 The Sinking City
028 Overkill's The Walking Dead
030 Mutant Year Zero: Road to Eden
032 Biomutant
033 Genesis Alpha One
034 Vigor
035 Truck Driver
036 Call of Cthulhu
038 Sekiro: Shadows Die Twice
040 Ghost of Tsushima

EARLY ACCESS

042 Seeds of Resilience
043 Scythe: Digital Edition
044 Phoenix Point

TESZT

048 Adventure Time: Pirates of the Enchiridion
050 Mugsters
051 Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard
052 Grimmwood - They Come at Night
053 The Banner Saga 3
054 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
056 Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered
058 Car Demolition Clicker
059 Hero-U: Rogue to Redemption
060 This Is the Police 2
062 No Man's Sky Next
064 Mega Man X Legacy Collection 1-2
066 Shining Resonance Refrain
068 Earthfall
070 Far Cry 5: Lost on Mars
071 The Spectrum Retreat
072 Madden NFL 19
074 Octopath Traveler

HARDVER

090 Hardver és Tech hírek
092 Cooler Master MasterCase H500P teszt
094 Gamdias Hades M1 teszt

ROVATOK

076 Mobiljátékok
078 Warframe
082 Hazai termés
084 Radar alatt
088 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 048

ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION

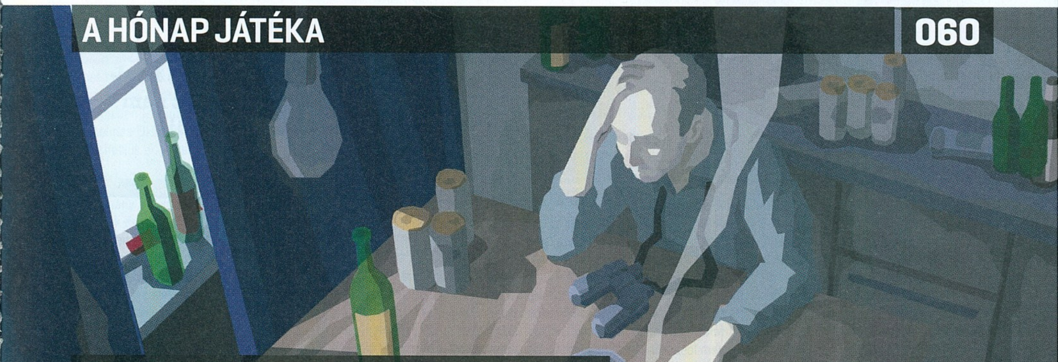
Íme a közkedvelt rajzfilmsorozat legújabb adaptációja, ami leginkább a gyermekeknek kedvez, viszont mint olyan, megszerettetheti velük a körökre osztott szerepjátékok világát.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

MARVEL'S SPIDER-MAN

Bár egy konzolos játékról van szó, nem győzzük hangsúlyozni, hogy talán ez lesz végre az a program, amire olyan régóta vártak a rajongók! Ráadásul nem lehet szó nélkül elmenni amellett sem, hogy nem kizárt, erre fog épülni egy új videojátékos univerzum is.

A HÓNAP JÁTÉKA 060



THIS IS THE POLICE 2

Nem mondhatni, hogy ez a hónap volt ebben az évben a legerősebb, ami a magazinba került teszteknél is látható (nem baj, legalább jutott hely a bitang előzeteseknek), azonban ez a minden téren kiemelkedő folytatás abszolút vitte a prímet. Összetett és élvezetes játék, gondolkodó emberek számára.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:
05K9AQADNZ52B9S057NB

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: Y5952XNN

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. szeptember 15-ig érvényes.

Mozogj, vagy véged! Gas Guzzlers Extreme

[ÍRTA GEBBBE] **Üdvözlök mindenkit a totális őrületben! Egy olyan autóversenyre invitálok most mindenkit, amely kicsit eltér a szokványostól, és egy cseppet sem a normális mederben zajlik. A töméntelen mennyiségű nitrón túl orbitális géppuskák és aknák várnak a Gas Guzzlers Extreme-ben!**

Azon szerencsés fiatalok közé tartozom, akik még abban a világban nőttek fel, mikor a szülők nem szörnyülködtek a számítógépes játékok térhódításán. Sőt, mi több! Édesanyámat hajlamos volt beszippantani a Prince of Persia, de amikor szabaddá vált a gép, akkor végre enyém lett a Stunts vagy a Winter Challenge a teljes valójában. Na jó, ennyire azért nem fogok elkanyarodni, csak arra akartam kilyukadni, hogy még akkor is csak nagyapám szívta kicsit a fogát, amikor büszkén mutogattam neki a Carmageddon minden csodáját. Természetesen egy ilyen világban nem lehetett megállás, az autós játékok szeretete előbb-utóbb elvezetett engem a Death Rally felé is, játszottam az Interstate '76 pusztáin, de a Destruction Derby sem volt tőlem idegen. Később a Flatout 2 jelentette az etalont, manapság viszont a Wreckfest szolgáltat alternatívát a zúzásra. Hogy miért pont ezeket a játékokat emlegetem most fel nektek? Azért, mert az augusztusi teljes játékunk szinte mindegyikből tartalmaz egy kis elemet. Lesz itt törés-zúzás, lesznek különböző felvehető bónuszképességek és pajzsok, de nem lesz hiány a fej-fej melletti küzdelemből sem. Ha szeretnétek egy jót mókázni, akár szólóban, akár a barátaitokkal, akkor mindenképp megérdemel egy próbát a Gamepires 2013-ban megjelent játéka.

A járműves harc műfaja manapság nem túl gyakori vendég az újságban, pedig nagyon kedveljük a stílust.

GYORS SZÓRAKOZÁS

Azt hiszem, mindannyian szeretjük azokat a játékokat, amelyek egy gyors és rövid, de intenzív élménnyel egy kis időre el tudják feledtetni a hétköznapok gondjait, vagy csak éppen időhiányunk miatt nem tudunk bonyolult történetvezetéssel rendelkező játék mellé leülni. A GGE nem árul zsákbamacskát, nem akar felesleges információkkal traktálni, azonnal belekezdhetünk egy kampányba, játszhatunk gyors versenyt, sőt, a saját beállításaink alapján szinte bármilyen futamot. Ami miatt azonban érdemes foglalkozni a kampánnyal, az a választható autók, pályák és fejlesztések megszerzése. Minden futamon, ahol legalább a dobogó harmadik fokát megcsípjük, kioldunk mindenből egy újat, így gyarapíthatjuk a fegyverarzenálunkat és gépparkunkat. Az elemeket aztán megfelelő pénzösszeg fejében meg is vásárolhatjuk és felszerelhetjük a kasztnin. Nagyon ötletes és sokszor odafigyelést igénylő mellékküldetéseket is kapunk, amik irányulhatnak egy konkrét ellenfél likvidálására, bizonyos mennyiségű bónuszpénz összegyűjtésére, de akár csak annyi is lehet az egész, hogy

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Gamepires

MŰFAJ
verseny, akció

INFO

A Gas Guzzlers Extreme először PC-re jelent meg 2013. október 8-án, majd Xbox One-ra 2016. november 4-én, a PS4-es változat pedig idén várható. Steamen 23 euróba, nagyjából 7400 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 3 GB RAM, GeForce 8800 Ultra vagy AMD 4850 512 MB VRAM, 12 GB HDD.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngésződben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

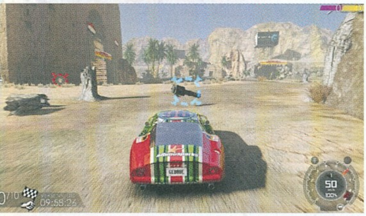
A PC Guruért folyó véres küzdelem a végéhez közelít. Bezzeg ha előfizettek volna, most nem lenne ekkora tülekedés az úton!

A Mad Max-filmek és az Interstate-játékok szerelmesei otthon fogják érezni magukat ebben a teljesen eszelős versenyben.

minden körben elsőként haladjunk át a célvonalon. Zsíros jutalom jár mindegyikért, ezért sejthető, hogy nem olyan egyszerű mindet megcsinálni, mint ahogy le van ide írva. Az autókra is érdemes kitérni, mivel mindegyik elég részletes ahhoz, hogy felismerhessük bennük a valódi autómárkákat. A hivatalos nevek használatának jogát nem szerezték meg a fejlesztők, de a GTA-epizódokból ismert stílusban fantázianeveket viselnek a négykerekűek (már amelyiknek négy van, ugye Defiant Regale?). A választék szintén nem mondható aprónak, alaphelyzetben 21 autót tudunk kioldani, de a nagyon tartalmas DLC csomagok megvásárlásával még bővíthetjük a kínálatot.

MINDEN CSAVAR SZÁMÍT

A kampány során ne hanyagoljuk el a fejlesztéseket! Sok esetben nem feltétlenül éri meg rögtön új autót vásárolni, ameddig lehet, húzzuk fel a meglévő vas tulajdonságait. Kicsit jobb motor, egy bikább páncélzat vagy egy jobb fékrendszer sokat javíthat a strapabíráson és a menettulajdonságokon. Könnyen lehet, hogy az eggyel drágább autó nem mindenben lesz olyan jó, mint ami már ott áll a garázsban, és ahelyett, hogy spórolnánk a pénzt, csak megfosztjuk magunkat a nyerési esélyektől. Persze el fog jönni az a pont, hogy már mindez nem számít, de az elején nagyon oda kell figyelni, mert néha a pár dollárt kóstáló javítási költség is tud fájni, ha nem párosul mellé kielégítő versenyeredmény. Ha ezt az egyszerű mechanizmust követjük, akkor nem lesz semmi gondunk, és nem is szabad megijedni magától a menütől sem, mert végtelen egyszerűen telepíthetőek a módosítások, a Bugbear fémjelezte Flatout-játékokban használatos rendszer lehet a legjobb példa erre. A fegyverek más-más tulajdonságokkal rendelkeznek, valamelyik inkább a közelharcban jeleskedik, de a géppuskák gyakorlatilag bárkit szétszednek, ha ki tudjuk használni az adott pillanatot. A kedvencem a hátrafelé is tüzelni képes shotgun és a vaktában hátraküldött áldás közben megjelenő ölési bónusz felirat. Igen, a játék magyar felirattal is rendelkezik, szóval, ha valaki nem ismer idegen nyelveket, az sem jelent akadályt a szórakozásban. Azért a későbbiekben tessék legalább egyet megismerni, és levizsgázni belőle! A lőszert verseny közben vehetjük fel a különböző méretű csomagokkal, de ritka az olyan eset, amikor csak kattog a fegyver a ravasz meghúzásakor. Nekem persze sikerült ezt is elérnem.



TÖBBEN JOBB

Mint minden hónapban, érdemes azért mindenkinek elgondolkodnia, hogy ne csak egy lapszámot vásároljon meg az aktuális Guruból: amikor pl. ilyen teljes játék van, mint a Gas Guzzlers Extreme, akkor különösen ajánlott megajándékozni ismerőseinket egy-egy extra példánnyal. A játékhoz a mai napig vannak benépesítésre váró, működő dedikált szerverek, hogy pár lőszert kiosztassunk szeretteink körében (ok, ez furán hangzik így megfogalmazva). A Steam teljesítmények megrögzött vadászai is örömüket lelhetik majd a játékban, mert nem kevesebb, mint 105 darabot szerezhetnek meg maguknak. Kifejezetten a többjátékos módot érintőek is sokan vannak, tehát elengedhetetlen, hogy társakat találjatok a versenyek teljesítéséhez. Az irányítás számomra mindig is egy fontos pontja bármely autós programnak. Az autók kezelése nagyon kézreálló, kellemes és könnyed vezetési élményt nyújt. Bátran nekivághatunk egy szimpla billentyűzettel is, de a játék a kontrollereket is teljes mértékben támogatja. Ez már csak azért sem meglepő, mert jó pár évvel a PC-s megjelenés után, 2016-ban Xbox One-ra is elérhető lett a játék, sőt idén várható a PS4-es verzió is. Erre csak egy igazi magyarázat létezhet, méghozzá az, hogy egyszerűen igény volt a műfajra és a pörgős autós akcióra konzolokon is. Nem is csoda, hogy a Codemasters idén bedobta az Onrusht (lásd a 2018/06-os Gurut), mint agyatlan száguldozós alternatívát.

RAKJ RÁ MÉG EGY LAPÁTTAL

A játékmódok és alkalmazható fegyverek tárháza bővíthető letölthető tartalmakkal is, amiből kettő érhető el. Sajnos a PC-s játékosoknak külön lehet csak megvásárolni a Full Metal Frenzy és Full Metal Zombie csomagokat. Mivel az a cél, hogy kedvet csináljunk nektek a játékhoz, ezért engedjétek meg, hogy ajánlásomban a zombis pakk felé húzzon a szívem. Nagyon élvezetes arénaszerű pályán kell zombik és mindenféle szörnyek hullámait kibírnunk, akár hét barátunkkal együtt, vagy a gép irányította társakkal. Egyszerűen rendkívül élvezetes, de mivel sok kört kell kibírni, kicsit hosszadalmasabb is a normál játékmódoknál. Ezenfelül az új skineken túl két játékmód is üti a markunkat, de az elérhető 3 DLC-s autóból csak az egyik van ebben a csomagban. Mindazonáltal, ha irtóztok a zombiktól és hasonló undormányoktól, akkor is tökéletesen élvezhető és jó szórakozást ígérő játék a Gas Guzzlers Extreme. Őszintén reméljük, hogy sikerült a nyári iskolaszünet maradék részére, vagy a szabadságotokba néhány jól átmulatott órát csempészni a Guru elolvasása mellett!

BEHÁLÓZZÁK A PS4-ET!

MARVEL SPIDER-MAN

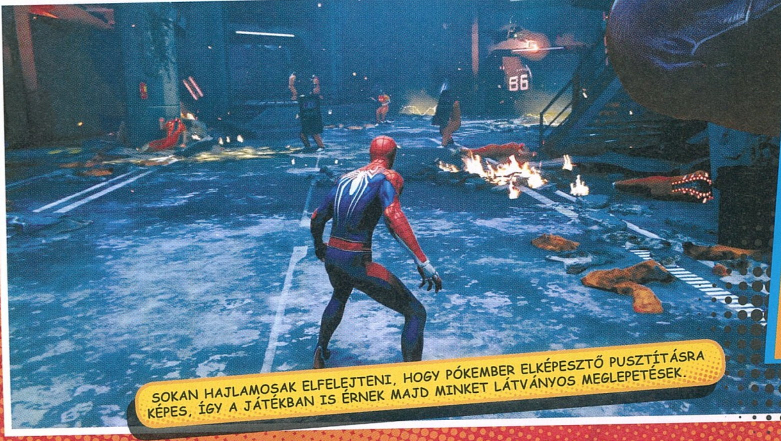
[ÍRTA **CHOCHO**] Megannyi keserédes esztendő után végre méltó játékadaptációt kap a közkedvelt és barátságos Pókember. A Marvel és a Sony közös projektje ugyanis igazi kuriózum, ami már bő egy hónappal a megjelenése előtt is az év egyik legnagyobb durranásának tűnik. Még úgy is, hogy PC-re sajnos nem fog megjelenni...

Ácsi-ácsi, mielőtt jönne a hőbörgés, hogy de hé, ez PC Guru, hol a PC-s Pókarc átirat, muszáj tisztázni, hogy egyrészt a Gurunál elsősorban játék- és nem PC-rajongók dolgoznak, másrészt a bevezetőben is említett, sok-sok éves kálvária minden platformon elterjesztette azt a pókiszonyt, ami általános fintort és fejingatást vált ki minden jóérzésű játékosból, valahányszor szó esik egy újonnan bejelentett Pókember-játékról. Ennek oka sajnos roppant prózai: egyszerűen sok gagyi játék jelent meg a Marvel talán legnépszerűbb szuperhősének főszereplésével. Ezek között akadtak ugyan jobb eresztések is, például a cirka 10 éve megjelent Spider-Man: Web of Shadows, de a legtöbb sajnos egyszerű fércmű volt, ami a pókhálós hős maszkjával és nevével próbált minél több pénzt összekalapozni a kapzsiságáról hírhedt Activisionnek. Igen ám, de az évtizedes rémálomra mintegy gyógyírként a Pókember-játékok jogai visszaszálltak a Sonyra, amely cég a sokszor bizonyított Insomniacra bízta az új, kizárólag PS4-re készülő program fejlesztését. A munka a Marvellel közösen folyt, a hároméves fejlesztés eredménye pedig egy olyan szemet gyönyörködtető open world akciójáték, ami még PC-sként is elégedett hümmögésre készteti az embert – nem beszélve arról, hogy ez a játék a Sony exkluzív címeinek minőségi standardjait követve próbál előrébb kerülni a ranglétrán, azaz ha valaki eddig idegenkedett a konzoloktól, de szeretett volna egy, a licenchez mérhető adaptációt is látni, elgondolkodhat egy PS4 beszerzésén. Na, de ne szaladjunk annyira előre, lássuk, miféle játék lesz a Marvel's Spider-Man!

Szuperhősjáték volt már sok, a jól sikerült darabokkal viszont nem lehet Dunát rekeszteni. Legalábbis egyelőre.

NEW YORK FELETT AZ ÉG

Akik régóta olvassák a PC Guru magazint, és talán még a PC Guru PlayStation 4 különszámot is megvették, tudhatják, hogy nem ez az első eset, amikor írunk a játékról, hiszen Bate már kétszer is szót ejtett róla a magazinok hasábjain, legutóbb alig több mint két hónapja. Igen ám, de akkoriban még csak jórészt képekre és videókra hagyatkozhattunk, maga a játékmenet rejtve maradt a júniusi E3-ig. Akkor viszont lehullt a lepel a Marvel's Spider-Man mechanikáiról, amelyek első látásra bizony a legjobb korábbi Pókember-játékok megoldásait látszanak összeházasítani a szuperhősös akciójátékok elmúlt évtizedének evolúciója által kitermelt legjobb újdonságokkal. New York tehát egy hatalmas homokozó szerepét tölti be, ahol Pókember szabadon garázdálkodhat – ez mondjuk pont nem



SOKAN HAJLAMOSAK ELFELEJTENI, HOGY PÓKEMBER ELKÉPESZTŐ PUSZTÍTÁSRA KÉPES, ÍGY A JÁTÉKBAN IS ÉRNEK MAJD MINKET LÁTVÁNYOS MEGLEPETÉSEK.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Insomniac Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.09.07

STÍLUSMINTA

Spider-Man 2
2004 (ACTIVISION)

Spider-Man: Web of Shadows
2008 (ACTIVISION)

SHOCKERT EGY FÉLRESIKERÜLT BANKRABLÁS KELLŐS KÖZEPÉN PRÓBÁLJA MEGÁLLÍTANI PÓKEMBER, ÉS AZ EREDMÉNY EGY ROPPANT LÁTVÁNYOS BOSS-HARC.

újdonság, a sikeresebb Pókember-játékokban is így volt, akkoriban viszont még annak is örülhettünk, ha 2-3 rosszfiú megjelent a képernyőn, a várost pedig csak pár fakó jármű és járókelő töltötte meg hamiskás élettel (oké, az előző generációs The Amazing Spider-Man már egy picit összetettebb volt, de értitek, mire gondolok). Nem úgy a Marvel's Spider-Man esetében: a város telis-tele van lehetőséggel, emberekkel, autókkal, helikopterekkel, no meg veszélyes sikátorokkal, ahol elsősorban New York mocska tölti a szabadidejét. Az Insomniac elmondása szerint a stúdió eleve úgy állt neki a fejlesztésnek, hogy nemcsak egy összetett történetet szeretnének elmesélni a népszerű karakter főszereplésével (erről később még lesz szó!), hanem azt szeretnék, hogy a játékos úgy érezze, ők maguk Pókember, a hálószövő mindennapjait pedig a lehető leghitelesebben szerették volna ábrázolni. És mivel Pókember egy önjelölt szuperhős, ezért gyakran mást sem csinál, mint hálóhintázik a felhőkarcolók között, mikor pedig valaki bajba kerül, segít rajta. A dinamikus időjárással és napszakváltással operáló, gigászi virtuális New Yorkban így mi is ezt fogjuk tenni, a főküldetések markerei mellett pedig számtalan opcionális lehetőség tarkítja majd a képernyőt. Az E3-as demóban Pókember például a naplementében ingadozott, lengedezett, és bár már ez is hihetetlenül látványos volt, az igazi móka akkor következett, mikor hősünk egy sikátorban landolva rosszfiúkba botlott, akik nyilván nem esti iskolába siettek (ha valaki megírja a szerkesztőségnek, hogy utóbbi szöveg honnan van, nyer egy virtuális vállveregetést). A dinamikus, hihetetlenül életszerű mozgáskoordinációt villantó bunyó után Póki feltapasztotta a főkolompost a falra, majd ment is tovább bűnt üldözni, hisz várt rá egy komolyabb összetűzés Rhinóval.

A KASZÁSPÓK LÁBA MESSZIRE RÚG

A verekedés alapvetően két gombot használ. A háromszög és a kör egy gyengébb és erősebb ütést jelent, ezt a kissé egyszerű megoldást pedig az úgynevezett fókuszméter igyekszik elmélyíteni. A sikeres ütések és folyamatos mozdulatok feltöltik

AHOGY A KÉPREGÉNYBEN ÉS A FILMEKBEN, ÚGY A MARVEL'S SPIDER-MANBEN IS KIEMELT SZEREP JUT PÓKEMBER, AZAZ PETER PARKER FURCSA MAGÁNÉLETÉNEK.

Ha nincs PS4-ed, itt a lehetőség!

Nemcsak a játékosok és a képregényrajongók, de a Sony is nagyon bízik a Marvel's Spider-Man sikerében, hiszen a játékkal együtt egy limitált példányszámú, különleges festésű PlayStation 4 Pro konzolt is kiad a japán gyártó. A csomag a játékot, egy egyedi festésű 1 TB-os PS4 Prót és egy piros kontrollert tartalmaz, mindezt 399 dolláros/eurós áron (magyar árcédula egyelőre nincs). Egyébként maga a játék is három kiadásban kerül boltokba: lesz egy mezei tokos verzió, egy Special Edition nevű csomag artbookkal, valamint egy Collector's Edition, amihez látványos Pókember-szobor is jár majd.

a képernyő bal felső sarkában látható sávot, amit látványos kivégzésekre, gyógyulásra vagy kombókra költhetünk el. Póki természetesen senkit sem öl meg, de egy fókuszos finishing move-val azért oda tud sózni, még a nagyobb ellenfeleknek is.

Mindez persze nem újdonság, a Batman: Arkham-játékokban már láttunk hasonlót, és ami nem romlott el, azt nem is kell megjavítani – a Marvel's Spider-Man ehelyett a nagyobb, hosszabb, vágatlan filozófiához nyúlva próbál még részletesebb harcokat bemutatni, teszem azt a környezet bevonásának lehetőségével. New York épületei, szemete, autói, tereptárgyai, vagy akár a tetőkön heverő téglák, mind-mind potenciális fegyverek, amiket Pókember a közvetlenül vezérelhető hálólövőjével is célba vehet, hogy aztán felkapva azokat, szétcsapjon velük a rosszfiúk gyűrűjében. A mozgásanimációk is a környezetnek megfelelően mennek végbe, azaz, ha teszem azt, egy lépcsőn verekszünk, akkor esélyes, hogy Pókember nem fog triplaszaltókkal operálni, míg mondjuk egy nagyobb területen erre is lehetősége lesz. Mivel pedig egy városban vagyunk, ahol autók is közlekednek az utakon, külön animációk és támadások vonatkoznak a mindenféle négykerekűekre, melyek tetejére ugorva Póki ide-oda balettozhat az ablakok körül, hogy egyszer jobbról, másszor balról sózzon oda a KRESZ-t be nem tartó, másokat is veszélyeztető autósoknak – akiknél akár UZI is lehet, mert hát New York veszélyes hely. A demó egyik jelenetében egy ilyen, teljesen véletlenszerű autós-pókos küzdelem odáig fajult, hogy Pókember a harc hevében felboruló autót puszta kezével tartotta meg, nehogy a járókelőkre zuhanjon. Az ilyen összetett jelenetsorok természetesen a műfajjal összefort QTE-ket is tartogatnak, az Insomniac azonban láthatóan egyik mechanika alkalmazásakor sem esik túlzásba. A csapat szerint fontos, hogy a játékos végig uralma alatt tarthassa a karaktert, de közben ne is unatkozzon, avagy minden verekedés egy picit más legyen.

Pókember játszótere a virtuális Manhattan, ami az Insomniac Games elmondása szerint az általuk készített eddigi legnagyobb játéktér.

Ezt segíti elő a fejlődés lehetősége. Pókember új ruhákhoz, kütyükhöz, mozdulatokhoz fér hozzá a begyűjtött tapasztalati pontok ellenében, amik annak függvényében adagolódnak, hogy mennyit foglalkozunk a játék mellékes feladataival (azaz a már említett utcai bűnözéssel, Peter gimis évei alatt elhagyott hátizsákjainak gyűjtögetésével, háztetőkön található bombák deaktiválásával, híres épületek fényképezésével, Pókszelfikkel a Daily Bugle-nek és így tovább). Hogy a főküldetések, azaz maga a történet mennyire játszik szerepet a cuccok feloldásában, kérdéses – ha tippelnem kéne, azt mondanám, hogy a demóban lévő 25 ruhaszlot egy részét csak a kampányban lehet kitölteni, de

A JÁTÉK A MARVEL-UNIVERZUM RÉSZÉT KÉPEZI, EMIATT PEDIG SOK OLYAN KARAKTER IS FELBUKKAN A TÖRTÉNETBEN, AKIKRE ELSŐRE NEM SZÁMÍTANÁNK.

ez már ingoványos terep, szóval biztosat csak a megjelenéskor mondhatunk. Az viszont kissé aggasztó, hogy a szuperhőslétet ennyire komolyan akarja venni a stúdió, mert bár a mellékküldetések ideig-óráig jópofák, órákon keresztül farmolni őket még egy közkedvelt és barátságos hős bőrébe bújva sem biztos, hogy szórakoztató lesz.

A másik buktató, hogy a megannyi feloldható holmi sok akcióprogram esetében a bőség zavarával jár, noha az Insomniacnál megesküdtek a világ összes rovarirtó-szerére, hogy itt ez nem fordulhat elő, mert az elmúlt egy évet jórészt a játékmenet és a harc kiegyensúlyozásával töltötték. Ez meg is látszik, minden nagyon természetesnek és magától értetődőnek tűnik a Marvel's Spider-Manben, ami el is kél egy akkora pályán, mint amekkorával ez a program operál. Bár pontos méretet nem adott ki az Insomniac, azt elárulták, hogy ez lesz a legnagyobb eddigi játékuk – egy interjú szerint „négyszerese-hatszorosa" a Sunset Overdrive térképének. Az E3-as demóban a világtérkép megnyitható volt, az alapján egy kellően sűrű Manhattant kapunk, amelyen pár épületet magasabbra emeltek a hálóhintázás kedvéért, illetve a Central Parkban is sokkal több fa lesz a valós mennyiségénél. Érdemes megjegyezni, hogy Pókember nem lesz egyedül, a Marvel-univerzum többi hőse és rosszfiúja vele együtt létezik a játék világában, a Bosszúállók tornyát például már a demóban is meg lehetett csodálni, noha azt nem tudjuk, hogy a népszerű szuperhőscsapat tagjaival is találkozhatunk-e majd. És ha már szóba jött a Sunset Overdrive, vicces, de az Insomniac állítása szerint egy YouTube-os komment inspirálta őket a Marvel's Spider-Manre, amiben valaki azt írta, hogy „milyen király lenne már, ha ezek a srácok Pókember-játékot készítenének". Innét is köszi, jó fej ismeretlen!

A fejlődés mellet az úgynevezett progression is fontos eleme a nyitott világú akciójátékoknak, amely magyarul nagyjából „előrehaladást" jelent, és a játékos által elsajátított képességekre (a már említett skillek és cuccok, a mozdulatok begyakorlása, a pálya és az MI kiismerése, a sztori és a küldetésrendszer mintáinak felfedezése), illetve azok megfelelő kihasználására utal. Értsd: teljesen felesleges XP-t gyűjtögetni egy olyan programban, amiben 20-30 óra után sem áll be változás a játékmenetben, azaz válnak nehezebbé a küzdelmek, vagy jön be pár új, addig be nem mutatott mechanika a képbe – különösen igaz ez arra az esetre, ha a fejlődés jórészt mellékküldetések függvénye, azaz a sztorihoz vajmi keveset tesz hozzá. A progression sok nagy cím esetében is gondot okoz a fejlesztőknek, még az open world címek istenének tartott Grand Theft Auto 5-ből is kifogy a szufla a történet küldetéseinek teljesítése után (a multi más lapra tartozik). Azaz jó kérdés, hogy az Insomniac erre miként készül fel – nos, a választ a már emlegetett szamár Arkham-játékok rejtik. A csapat állítja, hogy az ellenfelek ütőereje és állóképessége nem fog Pókember fejlődésével párhuzamosan felskálázódni, hanem akárcsak Batman saját trilógiájában, a Marvel's Spider-Manben is az lesz a módi, hogy ha már elég erős a hős, az utcán lófráló, kezdetben puszta kézzel bunyózó rosszfiúk lecserélődnek páncélos, fegyveres, mindenféle anti-Pókarc holmival felszerelt keménygyerekekre.

INTERJÚ A SONY MAGYARORSZÁG KÉPVISELŐIVEL

A Marvel's Spider-Man bemutatása apropóján a Sony hazai képviseletével is készítettünk egy interjút, amelyben elsősorban a magyarított játékmegjelenések hátterére és a hazai piaci viszonyok alakulására voltunk kíváncsiak. Bár eredetileg személyes interjúra készültünk, sajnos a Sony Magyarország oldaláról az utolsó pillanatban lemondták a dolgot, így maradtak az e-mailes kérdések, amelyek válaszaira így sajnos nem tudtunk reflektálni.

Hogy alakul eddig a magyarországi konzolpiac 2018-as éve?

Töretlenül népszerűek itthon a játékkonzolok és a hozzájuk kapcsolódó játékok is. Évről-évre több PS4-et adunk el, az idén is több mint 7 százalékkal növeltük gépeladásainkat, továbbá a 2018-as év tele van fontosabbnál fontosabb szoftver megjelenésekkel. Hogy ne menjünk nagyon messzire, megjelent a God of War, a Detroit: Become Human és hamarosan érkezik a Marvel's Spider-Man is. Idén is nagyon jó gamernek lenni!

Az utóbbi egy év fontosabb playstationös megjelenései magyar felirattal vagy szinkronnal érkeztek. Mik a tapasztalatok, megérte a beruházás?

Határozottan! A visszajelzések azt mutatják, hogy a játékosok örülnek a magyar feliratnak és a magyar szinkronnak is. A legtöbb játékos számára ugyanis sokat számít, hogy a saját nyelvükön élvezhetik ezeket a játékokat.

Úgy tudjuk, a Marvel's Spider-Man is magyar felirattal kerül boltokba, de a neveket nem fordíthatjátok le azok magyar megfelelőire. Mi ennek az oka?

A pontos szabályokat a Marvel Games szabályozza, mi pedig a Marveles előírásokhoz igazodunk, csakúgy, mint a többi médium is, legyen szó akár képregényről, vagy akár filmről.

Mi dönti el, hogy felirat és szinkron is készül egy játékhoz, vagy csak felirat lesz hozzá?

A termékek lokalizálása során minden lehetőséget megvizsgálunk. Természetesen a szinkronizálásnak magasabb a költsége, de amikor csak lehet, élünk ezzel az opcióval.

Úgy tudjuk, a feliratokat más-más csapatok készítik. Róluk mit lehet tudni? Mi dönti el, hogy melyik projekt kihez kerül?

Több fordítóirodával is kapcsolatban állunk, ám a döntés játékfüggő. Folyamatosan törekszünk arra, hogy a lehető legjobb fordítócsapatok dolgozzanak a játékokon. Egyes csapatok más-más játékstílusokban szereztek tapasztalatot, igyekszünk ezt is figyelembe venni a döntés során.

A hazai közönségnek tervez valamilyen sajátos fejlesztést a Sony? A teljes PlayStation ökoszisztémára gondolunk.

Mindig a következő nagy dolgot tervezzük. Figyeljetek minket, érdemes!

Hogy látjátok a PlayStation brand jövőjét most, hogy a PS4 az életidejének utolsó szakaszába lép?

A PlayStation márka erősebb mint valaha, 80 millió játékosnak köszönhetően a PS4 a legnépszerűbb konzol világszinten. A PS4 Pro konzol pedig lehetőséget nyújt arra, hogy az elérhető legjobb grafikával tudjuk bemutatni exkluzív játékainkat és a multiplatform élményeket is. Továbbá a következő hónapokban nagyobbnál nagyobb címek jelennek meg PS4-re. Olyanokra gondolok itt, mint a Marvel's Spider-Man vagy a Days Gone. Nem titok, hogy a PlayStation család nem marad örökké új termék nélkül, azonban ebben a tekintetben nincs bejelentenivalónk a közeljövőben.

Forrásaink szerint a PlayStation VR itthon nem pörög annyira, mint az a Sony szeretné. Ez tényleg így van? Egyébként mik a tapasztalatok a PS VR-rel kapcsolatban?

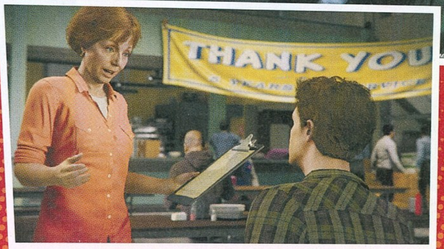
Panaszra egyáltalán nincs okunk. Hazai viszonylatban a PlayStation VR remek, nemzetközi összehasonlításban viszont egyenesen kiemelkedő eredményt ért el, főleg ha az eladott PS4 konzolok számához viszonyítjuk. Úgy látszik, a magyar játékosok is ráéreztek a VR ízére. A lassan több mint 200 játék és VR-élmény is azt igazolja, hosszabb távon is hiszünk a platform töretlen fejlődésében.

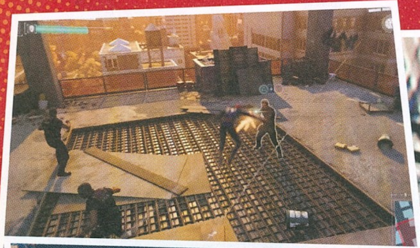
Mi a helyzet a PlayStation Now-val? Várható itthon valaha?

Azon dolgozunk, hogy valamennyi szolgáltatásunk a hazai vásárlók számára is elérhető legyen, azonban azt fontos tudni, hogy a döntés sok esetben nem kizárólag a mi kezünkben van. A PlayStation Now egy komplex szolgáltatás, aminek keretében az elérhető tartalmak jogai nem csupán nálunk vannak, ezért számtalan kiadó hozzájárulását is meg kell szerezni ahhoz, hogy elindulhasson nálunk is a szolgáltatás.

Köszönjük az interjút!

BOSS-HARCBÓL SEM LESZ HIÁNY, PÓKARC MAJDNEM MINDEN FONTOSABB ELLENLÁBASA BE FOG KÖSZÖNNI.





A SZUPERHŐSÖK MUNKÁJA NEM KÖNNYŰ, PETER IS MEGANNYI DOLOGGAL FOGLALKOZIK, PÉLDÁUL ÁRTATLAN ÉLETEKET MENT MEG.

MESE A KICSI PÓKRÓL

A játékmenetet természetesen különféle kihívások is színesítik majd, de multiplayer nem lesz, ez kérem egy teljes mértékben az egyjátékos módra fókuszáló program, amit ennek megfelelően összetett és komoly történettel is megáld az Insomniac. A sztorit sokáig a széltől is óvták a csapatnál, annyit árultak csak el, hogy a The Amazing Spider-Man képregényeken dolgozó Dan Slott is részt vett a megírásában, illetve hogy nem része egyik filmes univerzumnak sem, hanem egy teljesen saját sztori, saját világba helyezve. Nos, azóta lezajlott egy San Diegó-i Comic-Con, amin kijött egy jó kis trailer is, így már tudjuk, nagyjából mi várható az Insomniac szerint a játék gerincét képező módtól. Eszerint Pókember már nyolc éve szövi a hálóját a városban, amit minden eddiginél nagyobb veszély fenyeget. Mister Negative, egy személyiségzavaros szuperbűnöző Pókember legveszedelmesebb ellenlábasait kovácsolja össze, hogy átvegye a hatalmat a Kingpintől éppen megszabaduló New Yorkban, mivel pedig befolyásos figura, eléri, hogy Pókembert nagyjából mindenki a város ellenségének tekintse. Így hálószövő barátunknak nemcsak Scorpionnal, Vulture-rel, Rhinóval, Shockerrel és magával Mister Negative-vel kell szembenéznie, hanem a törvény erejével is – még szerencse, hogy nincs egyedül, mert Mary Jane és Miles Morales, azaz az ifjabb Pókember segítenek neki kimászni a csávából. Érdekesség, hogy egyes küldetések során Mary Jane-t irányítjuk majd, aki szupererő híján kénytelen lesz lopakodni – remélem, ez nem jelent majd kifejezetten frusztráló részeket egy minden egyéb téren dinamikus akciójátékban. A filmszerűségre egyébként nem lesz panasz, a sztoriküldetések tele lesznek látványos, scriptelt pillanatokkal, amelyek közül egyelőre egy autós üldözés tűnik a leglátványosabbnak.

BEPÓKHÁLÓSODOTT HARDVER

Mindez nagyon szépen hangzik, de még szebben néz ki, ami az igazat megvallva nagy szó a PS4 öregecske hardverének ismeretében. Nem, kedves olvasó, a reményed hiábavaló, ez a játék mindörökké a Sony sajátja marad, hacsak egy szép napon el nem készül a tökéletes PS4 emulátor. Addig is viszont adott a lehetőség egy gép beszerzésére, és ha már arra jársz, egy 4K-s HDR-es tévét is zsákolj be, mert a folyamatos fényárban úszó New York csak ebben a kiszerelésben nyújt majd teljes élményt. A játék egyébként a 2016-os Ratchet & Clank motorját használja, és egy igazi technikai csodának tűnik: PS4 Prón stabil 30 fps-t tud a program, mindezt 2560 x 1440-es natív felbontásban, amit a checkerboard rendering nevű eljárással tornásznak fel 4K-ra a szoftvermérnökök. Ez a technika sokszor okoz homályos, foltos képeket, de a Marvel's Spider-Man nyers felvételei nem ilyenek, ami leginkább az okosan használt motion blurnek köszönhető – utóbbi szintén Ratcheték érdeme. Szóval, amennyiben félretesszük a PC-elizimusunkat, egy hihetetlenül látványos játékot kapunk, ami egy olyan konzolon fut, amelyet egy felső-középkategóriás VGA áráért is megkapunk. És ehhez még nem tettem hozzá, hogy a játék a Sony Magyarország gondozásában magyar feliratozást kap, amivel kapcsolatban el kell mondani, hogy a Marvel karaktereinek neve a képregényóriás kérése miatt az eredeti angol változat marad a játékban. Bizony, ezért írtam fentebb Mister Negative-et és nem Miszter Negatívat, mint ahogy Vezér helyett is Kingpint kell ízlelgetnünk – ez van. A magam részéről túlélem a dolgot, noha Pókembert nincs az az isten, hogy egy ilyen cikkben végig szpájdörmenezzem, még a végén egy jó kis tréjdmárkot és kápirájtot is oda kéne böfögjek a neve mellé, biztos, ami biztos (nem beszélve a 10 évvel ezelőtti tweetjeim és fórumüzeneteim kipurgálásáról, ugye, kedves Disney?).

Na, de ne kalandozzunk el annyira, inkább örüljünk, hogy Spider-Ma... izé, Pókember végre olyan játékot kap, amilyenre minden rajongó várt. És hogy mi lesz akkor, ha a Sony és a Marvel számításai bejönnek, azaz kasszasiker lesz a Marvel's Spider-Man? Nos, nem nehéz kitalálni: folytatás folytatás hátán, illetve mivel ez nemcsak egy kis szeletje a népszerű képregényuniverzumnak, hanem ott van mögötte minden más marveles hős, ezért akár egy sor hasonszőrű alkotás érkezhet, más-más szuperekkel a főszerepben. Böjti nagy álma egy minőségi, összetett Avengers-játék, aminek tény és való, hogy megágyazhatna Pókember eljövetele, szóval reméljük, hogy szerkesztőnk vágya beteljesedik, és egy nap New Yorkot elhagyva egy sor szuperhőssel együtt vehetünk revansot, teszem azt, Thanoson. Addig is viszont várjuk epekedve a szeptembert, mert Pókember jön, lát, és szinte biztosan győzni fog!

A borító és aki mögötte van

A PC Guru augusztusi számának borítóján látható képet egy Alexander Lozano nevű művész készítette, aki azon túl, hogy éveken át dolgozott a Marvel képregényfüzeteinek borítóin, immár a Marvel Cinematic Universe-be is besegít. Persze a játékok sem ismeretlenek számára: nemrég az Injustice 2-höz készített fantasztikus artokat. Ha kíváncsiak vagytok a munkáira, erre tessék: https://alexanderlozano.artstation.com/

AMIKOR VÉGÜL MÉGSEM A BUNGIE ÍRJA A VÉGZETED

ANTHEM

[ÍRTA **BÖJTI**] Van valami indokolatlanul és megmagyarázhatatlanul felemelő abban, ahogy egy idegen világ csodálatos helyszínén néhány páncélos idegen elektromossággal és faggyal, vagy éppen tűzzel felvértezett fegyverzettel pusztítja ellenfeleit, miközben az Uprising megvariált változata szól. A készülő Anthem 2019 egyik nagy durranása lehet, ami talán a Bioware nevét is tisztára mossa.

Van olyan, amikor az ember nem tud elég távolságtartón, kellően diplomatikusan és teljes függetlenséggel figyelni valamit, nálam pedig az Anthem maximálisan ebbe a kategóriába tartozik. Mert hiába a Muse remek zenéje, meg a jó vágás, azért egy trailer alá szív és lélek, meg egy jól felépített világ is kell, a Bioware következő nagy fejlesztése, régóta az első teljesen új és el is készülő IP-je pedig mindenből hoz legalább egy keveset. A tavalyi, meglehetősen félresiklott Andromeda után, az E3-as leleplezésnél egyébként sokan hitték, hogy a stúdió megőrült, vagy utolsó mentsvárként valami újba kezdett, de igazából már 2012-ben, a Mass Effect 3 után, még Casey Hudson távozása előtt megkapta egy kisebb, belsős csapat az ukázt, hogy márpedig új irány kell, egy teljesen új IP, amire aztán a cég építkezhet. Hogy közben fontos tagok leléptek, egy-egy projekt meg nem úgy sült el, ahogyan azt tervezték… hát, na, miután stabilnak hitt emberek hagyták ott a Bioware-t, egyértelművé vált, hogy a mély RPG elemek, amik a korai/korábbi címeiket naggyá tették, már nem biztos, hogy hasonlóan nagyot tudnak durranni. De az Anthemnek ezekre nincs is szüksége, és részben ez adja meg a nagy vonzerejét: hogy el mer végre rugaszkodni a bevált sémától, aminél faarcú alakok hirtelen rámozdulnak a kamerára, majd gépies hangon mekegnek valamit, hogy végül a játékmenet tegye helyre az emberben a lelkesedést, meg a háttér, amit a feljegyzésekből rak össze. Itt mindez a múlté, a szerepjátékos összetevők minimalizáltan vannak csak jelen, miközben a fókusz az akción, az élményen, egy új és tényleg sajátos, állandóan változó bolygón van. Ez kellett már, erre volt szükség.

Az Anthem eddig minden egyes bemutatójával bizonyított, így 2019 egyik nagy reménysége lehet a közismert stúdiótól.

FELFEDEZŐK

Eleve a nyitány is kellően misztikus, érdekfeszítő, olyan, aminek egy vérbeli játékos örömmel jár utána. Van ez a planéta, ahol az egykori istenek, a Shaperök (Formálók) magukra hagytak mindent, majd leléptek, így például az elképzelhetetlen erejű eszközeik is szabadon hevernek szerteszéjjel. Persze nem csavarhúzókra és fűrészekre kell gondolni, hacsak nem egy hegynyi körfűrész jár a fejedben, mert valami ilyesmi a teremtők hagyatéka – az Anthem of Creation kódnév alatt olyan cuccok, amiket beindítva minden és mindenki elpusztítható. A Dominion nevű csoportosulás persze pont ezekre hajt, hogy hatalomhoz jussanak minden élő felett, plusz bekövetkezzen a kataklizma, miközben az összes freelancer azon van, azon dolgozik, hogy felfedezze ezt a titkokkal teli helyet, és leállítson mindent, ami hatalmas pusztításra képes.

A freelancerség persze nem szimplán kalandor élet, hiszen a nagy, tíz alterületre felosztott térkép rendkívül változatos helyszíneit bejárva mindig van valami tennivaló, ami általában komoly akcióval jár – ellenséges teremtmények és harcosok mindenhol, ezért, illetve a bolygó zordabb ökoszisztémája miatt létfontosságú a különleges javelin jelenléte. A javelin egy exoskeleton, amit teljesen egyedire, személyesre lehet szabni, és bár négy kasztjának (a tank Colossus, a könnyed Interceptor, a mágusokra emlékeztető Storm, valamint az egyensúlyt jelentő Ranger) speciális jellemzői vannak, igazából mindig az adott küldetés és helyszín szabja meg, mit érdemes kiegészítőként a kasztnira aggatni. Így két Colossus teljesen eltérő lehet, az egyiken mondjuk lángszóróval és közelharci fegyverekkel, míg a másikon golyószóróval és rakétavetővel. De a lényeg, hogy ezek a fémszörnyek alakíthatók, színezhetők, a freelancerök pedig egy központi hubot mondhatnak otthonuknak, a Fort Tarsist. A város nyújt menedéket a missziók előtt, innen indulhat mindenki útjára, hogy a változatos küldetések során ismerősökkel és klántagokkal összefogva járjanak a planétát övező rejtélyek nyomára.

ADATOK

KIADÓ
EA

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció

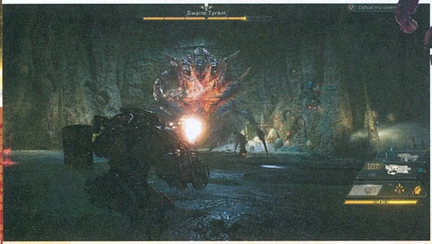
MEGJELENÉS
2019.02.22.

STÍLUSMINTA

Destiny
2014 (ACTIVISION)

Monster Hunter: World
2018 (CAPCOM)

Bár a csapat négy főből áll, ami elég is a remek akcióhoz, szó volt róla, hogy a későbbiekben talán nagyobb létszámú PvE harcok is lehetnek, amit persze örömmel vennénk.



EGYSÉGBEN AZ ERŐ

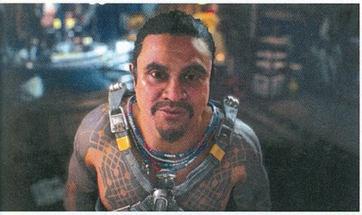
A sima missziók és sztoriorientált küldetések előtt össze lehet kapcsolódni, majd négyesben mehet a külső nézetes harc, aminél a javelinekbe bújva szembesülhettek a pajtikkal a különböző kihívásokkal. Az Anthem világában mindig történik valami, még a komplett missziók során is, szóval a felszín felett repülve nem várt ellenfelekbe, hatalmas erejű szörnyetegekbe lehet belebotlani, akikkel még csak nem is biztos, hogy érdemes kekeckedni, mert bőven előfordulhat az is, hogy csak jó néhány szintlépést követően lesz a csapatnak esélye az opponenssel szemben. A csapatmunka egyébként kifejezetten fontos, érdemes a javelineket is úgy beválogatni, hogy misszió közben már nem lehet variálni, a kasztnik és fegyverek pedig megfeleljenek a körülményeknek, és illeszkedjenek egymáshoz. Pláne, hogy lehet együtt kombózni, ami a sebzést erősíti, egyfajta buffként szolgál, avagy ha valaki ledermeszti a földön álló ellenfeleket, a másik fél meg odaküld jó néhány rakétát, az mindenképpen jobban és nagyobbat szól, mintha mindenki csak lövöldözne, mint az őrült.

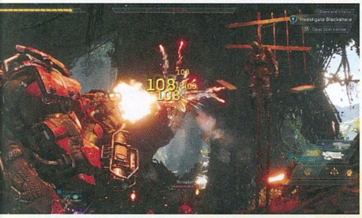
Egyébiránt érdekes módon – most már kimondhatjuk, az Anthem erősen hajaz a Destinyre, plusz van még itt egy kis Monster Hunter: World, meg The Division –, bár rengeteg a közös pont a Bungie játékával összevetve, a már említett Fort Tarsis nem egy táncolós, focizós helyszín a tömegnek. A játékos csak maga láthatja a saját kis otthonát jelentő városrészt, itt végezheti el a kívánt átalakításokat és fejlesztéseket a javelinen, illetve építheti kapcsolatait a gépi karakterekkel. Utóbbiak a játékterületeken nem jelennek meg, nem nyújtanak direkt segítséget, viszont összeköttetésben vannak a játékossal, sőt a bevetések alatt hasznos információkkal látják el őket. Méghozzá egy mobil bázisról, ami szükség esetén (például egy már meglévő partinál, ha nem akartok visszatérni a városba, ezzel szétdobva a csapatot) a küldetések között áll rendelkezésre egy lépegető, egy strider képében, és ami egyszerűbbé teszi a kisebb változtatásokat a missziók között.

Látom, te vagy itt a helyi laza csávó a megkövesedett pizsidben, de majd jól helyre rakunk a... hé, fiúk, hol vagytok?! Ne hagyjatok itt!!

MI LESZ VELED, BIOWARE?

Hiába számít régi motorosnak a Bioware, azért ez a stúdió sem sérthetetlen. Ezt remekül példázta, mikor az Andromeda megjelenését követően az EA gond nélkül bezárta a montreali irodát. James Ohlen, az egykori dizájner szerint azonban a teljes Bioware-nek nincs oka félni, hiszen a csapat nagyon régóta tartozik az EA-famíliához. Ha pedig már dizájner, akkor igazán fontos és szomorú adalék az Anthem készítése kapcsán, hogy a magazin megjelenésekor pont egy éve, hogy Corey Gaspur, a stúdiónál kilenc éve jelen lévő alkotó elhunyt, pedig éppen ez volt az első munkája, amin már vezető dizájneri pozícióban dolgozott haláláig. Nyugodjék békében, az eddig látottak alapján személyében valóban elvesztett valami igazán fontosat a játékipar.





NEM IS TITKOLT FAVORIT

Összességében egyébként ennyi az Anthem. Egy a négyfős kooperációra kialakított, nyitott és rombolható világú shooter, aminél nincs igazán mély RPG-összetevő, de számít, milyen viszonyt alakítasz ki a karakterekkel, még ha nem is romantikázhatsz, és ahol számít, mit választ a csapat. Mert bizony legyen szó egy óriási rovarról vagy egy kisebb ház nagyságával megáldott titánról, a komolyabb harcok nem néhány percig tartanak, és bizony nem mindegy, mivel, miben indulsz nekik. De ami a legfontosabb, hogy a Bioware a nagy szerepjátékos elemeket az „egyszerű, de nagyszerű" elvére cserélte, leginkább a részletek között elveszve – persze nem annyira, hogy az bárhol is negatívum legyen.

A felmelegedő fémruhával a vízesés alá beszállva a víz lehűti a hajtóművet; bármikor vihar törhet ki, villámokat szórva, fákat csavarva ki; változnak az évszakok, a napszakok; saját flórája és faunája van minden egyes területnek. Olyan dolgok ezek, amik alaposan megdobják az élményt, ráadásul a hibákból tanulva ezúttal már talán az EA sem akar mindent kisajtolni a játékosokból.

Nem lesznek lootboxok, nem lesz szezonbérlet – lesznek viszont vásárolható kiegészítők, de csak kozmetikai célra, emellett a fejlesztők hosszú távra terveznek, sztorikiegészítéssel, mindenki számára elérhető DLC-kkel. Persze az alapjáték történetét lezárják a kampány során, nem lesz újabb Mass Effect a végeredmény. A változatosságra, a remek zenei témákra, a Frostbite engine nyújtotta brutális látványra és a hangulatra tehát nem lehet panasz. Pletykák szerint talán még FPS módot is kapunk. Most már csak az a kérdés, hogy hosszú távon mennyire lesz érdekfeszítő és tartalmas a játék, ami egyébként nálam ott van 2019 legjobban várt címei között, és ami tényleg visszahozhatja a Bioware renoméját, még ha ehhez némi stílusváltás is szükséges. És persze annak elfogadása a rajongók részéről. G

KEZÉT CSONKOLOM!

THE SURGE 2

[IRTA SIKLARA] **A második Alien-film óta tudjuk, hogy az exoskeleton menő, villámgyors és bazi nagy fegyverek lóbálását lehetővé tévő munkaeszközként azonban videojátékokban láthattuk először, hogy a The Surge-ben végül a véget hozzák el. Most pedig itt vannak az első részletek a jövőre érkező folytatásról.**

A német robotos, sci-fi Dark Soulsként is emlegetett, és olykor horrorba hajló The Surge számomra a tavalyi év legnagyobb meglepetése volt, ugyanis az előzetesek alapján nem számítottam rá, mennyire fogom élvezni. Kezdeti bizonytalanságomat utólag talán azzal magyarázhatom, hogy a technikai problémáival együtt is szép emléknek megmaradt dark fantasy, a Lords of the Fallen után erős váltásnak éreztem a futurisztikus-indusztriális környezetben játszódó robotdarálást, és a témától idegenkedés mellett nem tudtam a játékot hová tenni.

Nem sejtettem, mennyire addiktív a közeljövőben már haldokló Föld megmentésére felesküdött, ám valójában tipikus gonosz óriásvállalat, a Creo területén egy félrecsúszott „játsszunk istent" projekt miatt megvadult robotokat és exoskeletonban támadó, kisült agyú és félig géppé alakult egykori alkalmazottakat darabolni. Lelkesedésemmel szerencsére nem voltam egyedül, ezért februárban bejelentették a népes rajongótáborra szert tett akció-RPG folytatását, de csak nektek, csak itt, csak most elárulom, hogy nekem ezt a tavalyi gamescomon már megsúgta a játék hihetetlenül lelkes fődizájnere, Adam Hetenyi, akiről jól sejtitek, hogy magyar származású.

A disztópikus jövőt elénk táró és morbid humorú The Surge legérdekesebb húzása mindenképpen az ellenfelek csonkítására épülő harc- és lootrendszer volt, ha ugyanis például le akartunk gyártani magunknak egy páncélszettet, a ránk törő ellenfelekről kellett levágni az ehhez szükséges elemeket. Az elképesztően pörgős és zúzós közelharcok során folyamatosan változtathattuk az épp ostromolt testrészt, hogy aztán siker esetén egy látványos kivégzőmozdulattal letéphessük azt szerencsétlen áldozatunkról. A Souls-szerű játékokhoz illően itt is nagyon kellett figyelnünk a staminánkra, a spéci képességek durrogtatásához pedig az energiaszintünkre, amelyet sikeres támadásokkal tornázhattunk feljebb.

Sok múlt a gyors reflexeken és a jó időzítésen, ez pedig a folytatásban sincs másképp, az E3-on bemutatott, alig kétperces pre-alfa állapotú demó ugyanis azt sugallja, hogy ami működött az első részben, azt a készítők még inkább kidomborítják – vagyis nagyobbat ütő robotokra és látványosabb darabolásra számíthatunk. A helyszín már nem a Creo rideg és néha kicsit egyhangú központja, hanem a továbbra is haldokló Föld egy másik helyszíne, Jericho City, a demóban pedig a sötét folyosók után üdítően ható erdő látható. A lengedező fűvel benőtt tisztáson az ezúttal szabadon megalkotható karakter először pár könyörtelen gyorsasággal támadó robotot, majd egy minibosst hány baltaélre, amiből a játék ismerői már tudják, hogy lesznek új fegyvertípusok (szám szerint tíz).

A tavalyi első rész után a fejlesztőknek be kell foltozgatni a rendszert, de ezzel talán nem lesz gond.

Ugyanígy számíthatunk sok új páncélszettre, implantátumra és egyéb képességeket feltornászó tárgyra, illetve újabb bevethető, akár célzottan az ellenfelek távolsági fegyvereit szabotáló drónokra is. A mesterséges intelligencia fejlődése az ígéretek szerint a csoportos összecsapások során lesz igazán látványos, amikor az ellenfelek összefognak ellenünk, és az NPC-ktől kapott mellékküldetések követése is jóval átláthatóbb lesz.

A folytatás nagyobbnak, brutálisabbnak és gyorsabbnak ígérkezik a mellesleg szintén nem sétagalopp elődhöz képest, a Deck13 pedig a rajongói visszajelzések alapján tovább tökéletesíti Dark Souls-i ihletésű, ám saját ötletekkel is feldobott akció-szerepjáték formuláját, amelynek alapjait még a Lords of the Fallenben fektették le. Ha ezúttal az egyenletes nehézségi görbét is sikerül megvalósítaniuk, akkor jövőre remélhetőleg még többen élvezzük majd a csonkolás örömét!

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Deck13

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

Lords of the Fallen
2014 (CI GAMES)

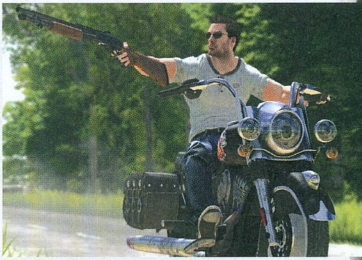
The Surge
2017 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Az első epizód után nagy öröm látni a zöld, nyílt területeket, az erdőt, hiszen többnyire csak sötét folyosókon kutyagoltunk.

KOMOLYTALAN ŐRÜLET

SERIOUS SAM 4

PLANET BADASS



[ÍRTA **POZANDR**] A Croteam legendás játéksorozata, a Serious Sam 2019-ben visszatér, hogy ismét átadja a rajongóknak a retró lövöldözés élményét. A Planet Badass alcímet viselő epizódban minden eddiginél több szörnyet küldhetünk a pokolba, és ez így van rendjén!

Hihetetlen belegondolni, hogy a Croteam öt évvel ezelőtt, 2013-ban jelentette be, hogy elkészíti a Serious Sam negyedik részét. Samu bácsiról az elmúlt évek alatt nem sokat lehetett hallani, hiszen a horvát csapat el volt foglalva a The Talos Principle hegesztésével, ami mellett újraalkották a Serious Engine-t, hogy a Planet Badass a lehető legszebb formában találja az agyatlan, ugyanakkor rendkívül szórakoztató lövöldözést. Lássuk, hogy mit várhatunk az új résztől!

VIVE LA FRANCE!

A Serious Sam 4: Planet Badass történetéről most még nem sokat lehet tudni. A sztorit a The Talos Principle-t is jegyző Jonas és Verena Kyratzes írta, emellett a Serious Sam 3: BFE előzménye lesz, ami ugye a First Encounter előtti eseményeket mesélte el. Az akciózás helye ezúttal az egész Föld, amin belül egyelőre két országot erősítettek meg a fejlesztők: Franciaország és Olaszország – a 2018-as E3 során lefutott trailer nagy valószínűséggel az előbbit mutatta meg. Az már biztos, hogy ezek a térképek minden eddiginél nagyobbak lesznek, az akció pedig minden eddiginél intenzívebb.

Samu bácsinak az eddigi részek esetében is rengeteg ellenféllel, démonnal és egyéb rusnyasággal kellett szembenéznie: az ígért szintlépés itt lesz igazán szembetűnő. Ha hinni lehet a csapatnak, a Croteam nem cicózik, ugyanis hatalmas hordákat akar megjeleníteni monitorjainkon. Egyszerre akár 100 ezer (igen, jól olvastátok, százezer) ellenfél eshet neki Samnek, így bizony fel kell kötni a nadrágot a túléléshez! Ehhez persze fegyverek kellenek. A főhős természetesen megkapja a már hozzánőtt minigunt, lesz távcsöves puskája, nem maradhat el a Desert Eagle és a gépkarabély vagy a rakétavető sem. Az biztos, hogy a megjelenésig még jó néhány új típusra fény fog derülni, de még ezzel az arzenállal is nehéz lenne több tízezer ellenféllel végezni. Itt kapnak szerepet a járművek, hiszen a méretes térképeken átgyalogolni eltartana egy ideig. A motorral, a golyóálló pápamobillal ugyan csak közlekedni lehet, azonban a kombájnnal igazi tömegmészárlást hajthatunk végre. Az ellenséges ocsmányságok meghalnak, testük darabjai szanaszét repülnek, vérrel telefröcskölve a pályákat. És bár ezek sokkal nagyobbak lesznek, mint az eddigi részek esetében, a Planet Badass mégsem lesz nyíltvilágú cím.

Az előző rész nem hozott igazi sikert, de a negyedik etap remélhetőleg minden téren jobban fog teljesíteni.

A linearitás megmarad, a pályák egymást követik, ugyanakkor méretükből adódóan sokkal több titkot fognak rejteni, lehet találni rajtuk mellékküldetéseket, tehát bőven akad majd teendő. Persze a Serious Samet nemcsak az eszetlen akciója miatt szerették és szeretik a rajongók, de a benne lévő humor miatt is. Sajnos az utolsó rész, a BFE már sokkal kevesebb poénnak adott helyet, ez pedig sok rajongónak okozott kisebb csalódást. Remélhetőleg a következő évben érkező új epizódban ezt is kijavítják: az egysorosok ugyanúgy tudnak ütni a játékokban, mint a filmekben.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Croteam

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

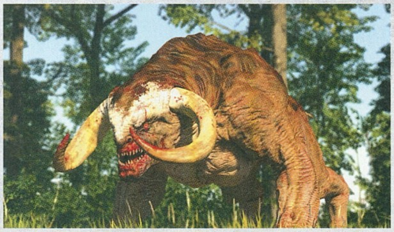
Serious Sam 3: BFE
2011 (DEVOLVER DIGITAL)

Painkiller Hell & Damnation
2012 (THQ NORDIC)

KEZDŐDJÖN A DARÁLÁS!

Kifejezetten örvendetes dolog, hogy néhány évente beesik egy old school lövölde, amelyben a véget nem érő akción, a titkok, kulcsok keresésén és a szórakozáson van a hangsúly. A 30-as, 40-es korosztály felidézheti fiatalkori élményeit, a tinédzserkorban lévők, vagy pedig az azt éppen elhagyók megtapasztalhatják, hogy egykor mit jelentettek az FPS-ek.

A Croteam a Serious Sam 4-et a klasszikus recept alapján készíti, amibe azért belepakol pár újdonságot is, hogy a kínált élmény egyszerre legyen régi és új, kielégítve mindenki elvárását. Sam „Serious" Stone jövőre jobb formában tér vissza, mint eddig bármikor, csak szerepeljen már végre benne Mental is, így 18 év után végre kiderülne, hogy is néz ki a sorozat főgonosza.



Sztori? Fejlesztés? Testreszabás? A fene vigye mindet, a gore és az akció a lényeg, a Serious Sam pedig mindig is erről szólt.

SZENT A BÉTA

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

[ÍRTA BÖJTI] A Treyarch tényleg odafigyel a visszajelzésekre: ha leszóljuk és feleslegesnek mondjuk a kampányt, kikerül a repertoárból, ha pedig mindenki rí a falon futkosás és repkedés miatt, hát azt sem látjuk többet. A kérdés már csak az, hogy tényleg jobb lesz így nekünk?

Nagy felhördülést okozott idén a bejelentés, miszerint a Black Ops 4 (BO4) már nem tartalmaz majd kampányt, legalábbis biztosan nem a megszokott, hagyományos formában. Egyből ment is a felháborodás, ami részben érthető, hiszen még mindig van olyan réteg, amely a sztori miatt vásárol Call of Duty-játékot, de meg kell hagyni, össze sem lehet vetni a történetes mód 5-10 óráját a több évig kitartó multival, pláne, hogy a BO3 kifejezetten gyenge eresztés volt. Legalábbis kampány terén, elvégre a többjátékos szegmens a mai napig él és virul, otthon mi is rendszeresen visszanézünk hozzá, ami azért szép eredmény egy 2015-ben megjelent FPS-től. Rendszeresek a napi-heti kihívások, mindig bekerül valami apró újdonság, akár egy már meglévő pálya alternatív verziója (Fringe éjszakai verzióban, Redwood télen), emiatt aztán soha nem lehet unatkozni. Éppen ezért csak részben jogos a felháborodás, mert hát persze, egy jó sztorinak mindig örülünk, de ha egyszer nem megy, nem tudnak újítani, nem az 5-10 órás erőltetett elmesélés az, ami miatt ott maradunk egy játék mellett. Más kérdés, hogy sokak rosszálló tekintete miatt a fejlesztők a realitáshoz is visszatértek, ami viszont tényleges visszalépés, de majd a cikk végén mondom el, hogy miért.

> Nem lehet azt mondani, hogy a Black Ops 4-ben nem lesz változás, az idő meg majd eldönti, helyes-e az irány.

ELJÖTT A BÉTAGALAMB

Pont a lapzárta alatt, vagyis augusztus első hétvégéjén zajlott le a BO4 zárt bétája, amit minden fotelharcos nagyon várt, így kicsiny csapatunk is beütemezte a szokásos programok közé. A Call of Duty alapja persze mit sem változott, avagy vannak a specialisták (a kasztok a speckó képességekkel), akik különböző játékmódokban, belső nézetben lövöldözik végig a rendelkezésre álló időt, likvidálva a kellő mennyiségű ellenfelet, letudva a kitűzött feladatokat.

Ami némileg meglepő: ezúttal nem 6-6 fő küzd a szűk járatokkal teli, kisebb méretű térképeken. Ebben az epizódban mindössze öten tesznek ki egy csapatot, ráadásul úgy, hogy nem véletlen az egybeesés a Rainbow Six legutolsó részével. Nagyon úgy tűnik, hogy a 2015-ös Siege megtetszett valakinek a stúdiónál/kiadónál, mert a specialisták is kicsit operátorosítva lettek, el lett hagyva néhány Call of Duty-s sallang, és a változtatások összeredménye az lett, hogy minden eddiginél nagyobb hangsúly került a csapatmunkára. A jól összehangolt extra támadásokkal nemcsak kisebb, szorult helyzetekből lehet ép bőrrel kijutni, hanem bizony egész csatákat is meg lehet velük nyerni – minden az időzítésen és a kombináláson múlik.

Merthogy az új és visszatérő karakterek egy szimpla és egy ultimate támadással rendelkeznek. Előbbi egészen gyorsan újratöltődik, egy meccs során akár 5-6 alkalommal is bevethető, az ulti azonban egy, maximum két esetben lőhető el, így alaposan át kell gondolni, mikor és hogyan használjuk. Pláne, hogy tényleg ügyesen lehet kombinálni a speckókat, ezzel szinte már ellehetetlenítve a másik oldalon lévők dolgát. Ha például egy adott területet kell bevédeni, Recon elhelyezi az érzékelőjét, amivel egy körön belül látni az opponensek helyzetét, Seraph a csapatnak helyez el egy újraéledési pontot, Torque pedig lerakja a nagy fémbarikádot, ami részben a korábbi Guardiant váltva mikrohullámokkal öli meg mindazokat, akik elé kerülnek, részben pedig újdonság, mint egy kábé áthatolhatatlan pajzs. Legalábbis egy darabig. További adalék: Torque szögesdrótokkal nehezíti meg a bejutást, Prophet kis drónt küld ki, ami megrázza az ellenfeleket, Nomad a kutyáját küldi vadászatra, Crash pedig extra pajzsot

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.10.12.

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Black Ops 3
2015 (ACTIVISION)

Tom Clancy's Rainbow Six Siege
2015 (UBISOFT)

Mindenki sütögeti a maga pecsenyéjét, Valaki gránáttal, valaki reaktormaggal, más pedig az elektromossággal puhítja a húst.

Területet foglalni mindenhol jó, de a legjobb azért mégis egy nagy tank mögött, mikrohullámot eregető pajzsok ide vagy oda.

tesz mindenkire. És akkor még nem említettem a scorestreakeket, illetve a további extra képességeket, mint amikor Firebreak a reaktormaggal egyszerűen szétégeti még azokat is, akik egy fal mögött húzzák meg magukat.

Fontos újítás még, hogy nincs regenerálódás, viszont van életerőpótlás. A két speciális támadás mellett ott az öngyógyítás, ami a leggyorsabban töltődő képesség, tulajdonképpen minden tűzharc után bevethető, amennyiben marad rá egy-két másodperc. Máskülönben viszont minden a régi: a fegyverkiosztást lehet variálni, a mordályokra kiegészítők pakolhatók, perkökkel akár az ellenfelek lábnyomát is látni, a scorestreakekkel pedig légitámadás, robbanó kisautó és automata ágyú is behívható, ezzel kicsit megdobva a morált.

BÉTAMENET

A béta során a legnagyobb meglepetés számunkra az volt, hogy a képességek szinte mindennél fontosabbá váltak, megszűnt az őrült, vaktában lezajló gránátdobálás. Sőt ilyesmire csak és kizárólag Battery képes, aki immáron a gránátvető mellett egy speckó robbanógolyót vet be, ami aztán további, újra felrobbanó labdacsokra szakad szét – a tapasztalat szerint ezt a kisebb szobákba tömörülő, minden sarokban ott ücsörgő ellenfél kifejezetten szereti. A speciális támadások viszont ezzel együtt nagyon szépen kombinálhatók, két-három csapattag együttműködéssel simán legyilkolhat egy teljes osztagot, ha jól helyezkedik, jól taktikázik, amihez viszont ugye létfontosságú a kommunikáció.

És részben itt a buktatója az egésznek. A Call of Duty (némi előítélettel, valljuk be) ugye a kislányos hangú, éneklő 6-10 éves forma fiúcskákról, a bebőfögő redneckekről, meg az arabul, franciául és németül monológokat előadó, hangos zenét bömböltető közösségről híres. Mégis, akkor idegenekkel hogyan lehetne összefogni, kommunikálni, taktikázni egy új epizódnál, miközben néha még a Rainbow Six egészen más összetételű közönsége sem mindig társ ebben? Pláne, hogy az új játékmód, a Control kifejezetten jófajta kikapcsolódás, stratégiát sem nélkülöző adok-kapok, ami kicsit még a Battlefield-élményt is hozza, miközben két pontot kell bevenni, vagy ki kell várni, hogy az ellenfélnek elfogyjon az összes újraéledési kártyája – mondjuk várni nem mindig jó taktika, mert az idő pénz, ráadásul ahhoz hasonlóan fogy is.

KÉT LÁBBAL A REALITÁS TALAJÁN

Miközben a béta leginkább a hagyományos Team Deathmatch, Domination, Search & Destroy, Kill Confirmed és természetesen a már említett Control módokat vetette be, a régieknél pedig nincs változás, egyedül annyi lehet fura, hogy mondjuk, a S&D esetében egyazon specialistát többen nem választhatják. Szóval gyorsnak kell lenni, vagy mint az Overwatchnál, bizony ismerni kell több karaktert is. A helyszínek nagyon nagyok, nagyon zegzugosak, az ellenfél pedig rendre az ember háta mögé születik be, ami kifejezetten zavaró. Bár hozzáteszem, hogy bétához képest, az egyik legösszeszedettebb ez az idei volt az utóbbi esztendőket figyelembe véve. Ráadásul, ha szokjuk a mapeket (jelenleg ötöt kaptunk: változatosak és ötletesek voltak), akkor azért minden működik, már csak a hardcore mód hiányzik, mert nem szeretem a fél tárat beleengedni valakibe, a „one shot, one kill” jobban megy.

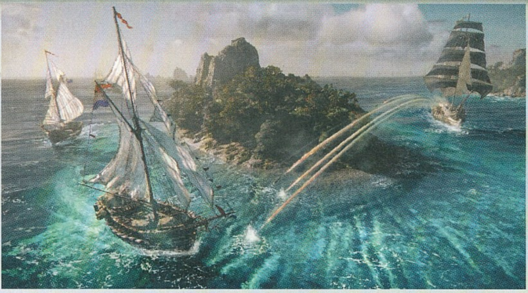
Ami viszont kifejezetten zavart: a BO3 szerintem a legjobb dolog volt, ami történhetett a sorozattal. A totálisan dinamikus és szinte teljes szabadságot nyújtó mozgáskombinációkkal szinte bármit meg lehetett tenni, ha valaki hajlandó volt azt kicsit tanulgatni, gyakorolni a gyerekes sértődés és sarokban üldögélés helyett, miután háromszor lelőtték. Persze jött a „nem vagyok én pók, hogy falon futkossak”, a drága Treyarch pedig ezt vette figyelembe, nem azt, hogy a mai napig rengetegen indítják el a harmadik epizódot. Ez szerintem visszalépés, pláne, hogy érződött minden pályán az aprólékos kidolgozás, hogy mindig ott legyenek a sík falfelületek, ahol a legoptimálisabb, leglogikusabb, így tényleg csak kitanulni kellett a gyilkolás művészetét. Persze nem azt mondom, hogy a BO4 ettől már rossz, sőt a béta alapján kifejezetten kellemes megjelenése lehet a 2018-as őszi dömpingnek (a Blackout Battle Royale-módot is várjuk szeretettel), de úgy vagyok vele, hogy ha már valamiben úttörő az ember, utána ne fejlődjön vissza. Még a hangos elégedetlenkedők miatt se.

PADDY ÉS A PATKÁNYOK

Skull & Bones™

[IRTA MCMACKO] Hollári-hó, kalóznak lenni jó - énekelhetnénk a csillogó kék tengeren, miközben arannyal teli ládikókon innánk csatakrészegre magunkat rum vagy citromhéjjal megkínált grog segedelmével. Csak épp a Ubisoft Singapore által fejlesztett Skull & Bones nem egy karibi nyaralás, de még csak nem is a Sea of Thieves meseszép fantáziaóceánja. Itt bizony vérrel és verejtékkel írják a históriákat, ennek a történetnek pedig mi is a részesei leszünk!

Kapitány, ugye nem lesz bajunk belőle, hogy több ellenséges hajó is üldözőbe vett minket? Elvégre ez csak egy videojáték!



A Ubisoft Singapore csapata logikus lépésre szánta el magát: az Assassin's Creed-játékokba vastagon besegítő stúdió ugyanis jó érzékkel tapintott rá az orgyilkos-széria egyik legizgalmasabb mellékfunkciójára: a hajózásra. Ez a játékelem a fejlesztők szívéhez nőtt, és nagy népszerűségnek örvendett a játékosok oldaláról is. Szinte adta magát a dolog, hogy egy különálló programot kell készíteni belőle, hajókkal, kalózokkal, masszív ütközetekkel, és természetesen gyönyörű tájakkal. A hajós PvP ötlete persze régóta pörgött a háttérben, sőt Ubiék különböző játéktípusokat is prototipizáltak annak idején. Akkor nem követte komolyabb tett a kezdeti elhatározásokat, mostanra viszont már előrehaladott stádiumban jár a projekt. A recept pedig, úgy néz ki, beválhat, a Skull & Bones ugyanis mind a tavalyi, mind pedig az idei E3-as bemutató után alaposan felkeltette a játékosok érdeklődését. Persze a sajtót sem hagyta hidegen a részletgazdagon ábrázolt kalózosdi, így most megpróbáljuk összefoglalni nektek a legfontosabb információkat arról, hogy merre is rejthette el a kincset a szingapúri társaság!

Az Assassin's Creed hajózásai olyan mély nyomot hagytak a kalózlelkű játékosokban, hogy a koncepció önállóvá érett.

LEGYÜNK KALÓZOK!

Személy szerint mindig is rajongtam a kalózos játékokért. Ez a szerelem még a Pirates! és a The Secret of Monkey Island című csodákkal kezdődött, de az utóbbi időkben a Sea of Thieves is alaposan maga köré csavart a masszív csápjaival. A következő versenyző pedig szinte itt áll a kikötőben. A Skull & Bones szinte mindent felsorakoztat, amitől az akciójátékokat és a kalózos témát kedvelők felhúzzák a szemöldöküket. A játék alapvetően harci és taktikai elemekre építkezik. Megérkezünk az Indiai-óceánra, generálunk magunknak egy kapitányt, és elmélyülünk a magánzóknak előkészített single-kampányban, vagy további 4 tengeri patkánnyal együtt csatába vonulunk, hogy nemzetközi vizeken (értsd: a hálózat bithullámain) is kivívjuk magunknak az elismerést. Nagy fába vágja a fejszéjét a stúdió, hiszen értelmes egyjátékos módot igen nehéz összehozni egy alapvetően multira kihegyezett játéknál. Sajnos már láttunk példát arra, hogy ilyenkor milyen felemás minőségű eredmények születnek (lásd pl. a Battlefront második részét). Ugyanakkor a játékos társadalom egy emberként szokott felhördülni, ha még csak alapszintű kampány sincs a játékban – ezért talán jobb lesz mindenkinek, ha a Skull & Bones nem azzal kezdi a pályafutását, hogy kisétál a halált jelentő deszkára, egy esetleges szólómód hiánya miatt.

Mielőtt kihajózunk, a kalózrejtekhelyről indul a bevetés, ahol felpimpelhetjük a hajót, belőhetjük a felszerelést, és optikailag is tuningolhatjuk a csapatunkat. De mi is történik a tengeren? Magánzó kalózokat, arannyal megrakott kereskedőket és más frakcióhoz tartozó sajkákat kergethetünk a hullámok között. A harcban fontos eleme lesz a pozíciónak, a betalálási szögeknek, a hajók különböző, megerősített részeinek, vagy épp fordítva, az egyes lélekvesztők és galleonok gyenge pontjainak. És ha már ez is előkerült: a készítők különös figyelmet fordítanak a hajótípusokra, azok méretbeli különbségeire, és a tényre, hogy mindegyik ladiknak és speckó tulajdonságnak meglesz a maga szerepe egy-egy ütközetben.

Sunyi tengeri patkányhoz méltó módon nem muszáj fejjel az ellenségnek rohanni. Lehetőségünk lesz álruhában (álca vitorlákkal) hajózni, a trükkös manőverekhez pedig a szépségesen kidolgozott trópusi

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Singapore

MŰFAJ
hajós akció

MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

Naval Action
2016 (GAME-LABS)

Man O' War: Corsair
2017 (EVIL TWIN ARTWORKS)

A kellő szakértelem és tapasztalat már ott van a fejlesztők birtokában, most már csak azt reméljük, hogy a témában van még elég lehetőség egy nagyobb játékhoz is.

partszakaszok geológiai adottságait is kihasználhatjuk. Persze, az áramlással és a széllel is meggyűlhet a bajunk, így nem árt párhuzamosítani a figyelmünket, miközben kormányozzuk a hajónkat. Az első beszámolók alapján ez nem is olyan könnyű feladat...

A koponyavilág keverni fogja a fantáziát a valósággal – a készítők nagyon figyeltek mindkét aspektus beolvasztására. És persze a gazdasági viszonyok felépítésére is. Meg az élővilág kialakítására. Vagy épp a földrajzi alakzatok megfelelő cizellálására. A fantázia ott jön be a képbe, hogy a kalózlét romantikájára is igyekeznek ráfeküdni, ezzel is hangsúlyozva a játék nagyszabású mivoltát, a frakciók vizuális elkülönülését, valamint az élmény geek vonzerejét. Mindezt viszont anélkül teszi majd a program, hogy a természetfelettivel kacérkodna.

LEGÉNYEK NÉLKÜL MIT SEM ÉRSZ!

A multiplayer játékmódokról még nem lőttek el minden puskaport, de szinte biztos, hogy széleskörű választékra számíthatnak majd a marcona matrózok. A Hunting Ground játékmódban az óceánon kereskedő hajókra vadászunk, valamint az útvonalaikra próbáljuk ráállítani a fő bevételi forrásainkat.

Ubi motorozás

Antti Ilvessuo nemcsak a szakálláról, hanem a remek Trials-szériáról is híres finn fejlesztő, a RedLynx főkolomposa. Az úr kissé erőltetett, bár kétségtelenül egyéni humorú motorozós felvezetéssel mutatta be az E3-on a kétkerekű masinákra összpontosító ügyességi/árkád játéksorozat legújabb részét. A Trials Risingban bejárhatod a világot, miközben friss pályákon és az ügyességi mechanika bő tárházával trükközheted végig a kihívásokat. A készítők nagyívű karriermóddal készülnek, a Tandem Bike pedig kétjátékos lehetőséget tartogat egy motorbicikli hátán. Ketten garantáltan nehezebb lesz a játék kihívásainak teljesítése, egyben olyan mókás jeleneteknek lehetünk tanúi, amikre eddig a Trials-sorozat történetében nem volt példa. A jelmondat: „Kreativitás két keréken!"

Ezt az opciótt a Ubinál PvPvE lehetőségként is emlegetik – azaz a tengeren kószáló játékosok nem csak az AI által irányított hajókra, de egymás teknőire is ráfixálhatják magukat. A Disputed Waters mód nem más, mint a Skull & Bones fő PvP lehetősége. Öt rivális csapat küzdhet a lootért, majd az aranyat összeharácsoló csapatnak el kell menekülnie, mielőtt a kalózvadászok a nyomukba érnének. Ezek olyan egységek lesznek, amelyeket egyedül szinte lehetetlen magunk alá gyűrni, így a vadászok érkezése váratlan egységet kovácsolhat az addig ellenséges kalózok között. A Deadly Encounters módról csak később rántják le a leplet a cég munkatársai. Az tuti, hogy a loot mindent meghatározó tényező lesz – akié a kincs, azé a barát... akarjuk mondani, a mindent elsöprő dicsőség!

A fenti koncepció megosztott világokba lesz befecskendezve, ami további izgalmakat, valós idejű változásokat és hirtelen ütemváltásokat hozhat a játékstílusba. Átalakul az időjárás, fejlődnek a frakciók, a kereskedelmi útvonalak pedig szintén átrendeződhetnek. Nagyon kíváncsiak leszünk az egyensúlyok kialakítására is. Sajnos a Sea of Thieves megmutatta, hogy a griefer, avagy a direkt trollkodó játékosok alaposan rátelepedhetnek az ilyesfajta megosztott világokra. A tolvajok kódexe persze sok mindent megenged, és reméljük, azért a Ubinál figyelnek arra, hogy ne az ellenszenves közösség miatti morgás-forgás legyen a kezdő kalózok jussa...

Apropó, a Ubisoft a többi játékában szerzett tapasztalatát is szeretné beilleszteni a Skull & Bonesba (talán ezért is vonta be a Blue Byte csapatát is a fejlesztésbe). Ez persze nem azt jelenti, hogy Far Cry/Assassin's Creed szerű játékmenetet kap majd a program – inkább arról van szó, hogy az RPG alapok, az olajozottan működő mechanikai elemek, a balansz és az online rendszerek is problémamentesen hajóznak el megjelenéskor a szingapúri kikötőből.

Bár a játék felfedésénél még 2018-as megjelenést prognosztizált a kiadó, sajnos sötét fellegek ülnek a megjelenési dátumon. Elvileg 2019 a várható kilövési év, de egyes források szerint azon sem kell csodálkozni, ha a kalózosdi átcsúszik 2020-ra. Nagy kár lenne, ha még két évet kellene várni a programra – pláne, ha következő konzolgeneráció elejét is bevárnák a megjelenéssel. Bízunk abban, hogy a jövő évre tervezett Ubisoft felhozatal szó szerint értelmezett zászlóshajójaként köszönthetjük majd a virtuális kalózkalandot. Addig is vegyük elő a Black Flaget, vagy vezessük le az arany iránti eksztatikus vágyainkat a Sea of Thieves egyre bővülő mesevilágában...

ROBOTVADÁSZAT A HAVEROKKAL

GENERATION ZERO

[ÍRTA **STEELSAINT**]

Megvadult robothordák, hatalmas térkép, gyönyörű svéd vidék és a '80-as évek legszebb pillanatait idéző zenék. Megnéztük, mit kínál a játékosoknak az Avalanche Studios frissen bejelentett játéka, mely a Generation Zero nevet kapta a keresztségben.

Aligha lehet azt mondani, hogy jelenleg unatkoznak az Avalanche Studiosnál. A svédek nemrég nyitottak egy új irodát Malmőben, besegítenek a Rage 2 fejlesztésébe, és nagyban dolgoznak a Just Cause negyedik részén is. Ha pedig ez nem lenne elég, az idei E3 során bejelentették vadonatúj címüket, a '80-as évek Svédországában játszódó Generation Zerót, ahol különféle gerillataktikák alkalmazásával, lesből lecsapva vehetjük fel a harcot a szülővárosunkat megszálló robotokkal. Már maga az alapötlet is nagyon izgalmasan hangzik, lássuk hát, hogy mit tartogatnak nekünk az északi fejlesztők!

NEM ANNYIRA JÓLÉTI ÁLLAM

A Generation Zero története nem finomkodik, egyből a dolgok közepébe vág. A Generation Zero épp ezért elsősorban a meglepetésszerűen működő gerillaharcmodorra, a csapdaállításra és a lesből támadásra helyezi a hangsúlyt, mindezt permanens sérülésekkel megfejelve. Azaz, ha rátámadunk egy robotra, és leszedjük a páncélja egy részét, az a sérülés akkor is látszani fog, amikor legközelebb szembekerülünk az adott ellenféllel.

Ennek megfelelően minden gépnek akadnak majd gyenge pontjai, melyeket ellőhetünk a különféle bónuszokért cserébe. A szemüket kifüstölve például megvakíthatjuk őket, ha pedig a hidraulikus pumpáikat trafáljuk el, akkor jelentősen lelassulhatnak, ami miatt könnyebb prédává változnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy az összes ellenfelet könnyű lesz szétlőni: a

Az Amazon tévésorozatot készít Stålenhag festményei alapján, az Avalanche meg egy kellően izgalmasnak tűnő játékot.

Az időpont 1989, tinédzser korú főszereplőnk pedig arra tér haza egy kirándulásból, hogy az egészen eddig békés szülővárosa üresen áll, ráadásul vérszomjas robotok járják a környéket, akik azonnal rávetik magukat bárkire, akit meglátnak. Innentől kezdve már csak rajtunk áll, hogy fényt derítsünk minden rejtélyre, és kitaláljuk, mégis mi a fene történt odahaza. Ezt tehetjük magányos farkas módjára, vagy akár három barátunkkal együtt, hiszen a Generation Zeróban kooperatív mód is helyet kap majd.

Ahhoz azonban, hogy legyőzzük a túlerőben lévő robothordákat, a nyers tűzerőn túl némi taktikára is szükségünk lesz. combosabb robotoknál már vastag páncél védi a különösen érzékeny részeket, amikhez így jóval nehezebb hozzáférni.

HÍV A VADON

Ahhoz, hogy a történetben előre haladjunk, különböző nyomokat kell összeszednünk, és így kitalálnunk, hogy mit is kéne csinálnunk. Dokumentumok, jelentések és naplórészletek árulkodhatnak arról, merre érdemes tovább indulnunk a sztoriban, de a fejlesztők szerint nem túl szájbarágós módon teszik majd ezt. A Generation Zero nyílt világát a '80-as évek svéd vidékéről mintázták, ahol csendes falvak, fenyőerdők és füves mezők váltják egymást, a játék alatt pedig az az Apex engine dübörög, ami a Just Cause 4-et is hajtja, és amit kifejezetten ilyen programok életre keltésére terveztek. Természetesen a nyílt világú játékokban már megszokott gyűjtögetés és a felszerelés készítése itt sem maradhatott ki, a különféle csapdákat és más eszközöket nekünk magunknak kell majd összeraknunk az útközben talált alapanyagokból. Jelen lesznek továbbá különféle képességfák is, hogy így igazíthassuk a saját igényeinkhez, játékstílusunkhoz a karakterünket.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

Hunt Showdown
2018 (CRYTEK)

Earthfall
2018 (HOLOSPARK)

MI LESZ EBBŐL?

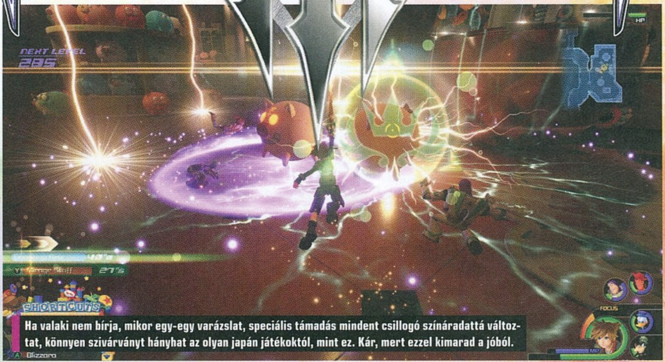
Első ránézésre egy igencsak érdekes játék készül az Avalanche Studios berkein belül, ami le sem tagadhatja kapcsolatát Simon Stålenhag népszerű festményeivel (amik alapján tévésorozat is készül). A '80-as évek Svédországa igen egyedi és hangulatos háttérnek tűnik, a gerillaharcra épülő játékmenet a permanens sérülésekkel pedig érdekes mechanikai alapnak. Minden adott hát egy izgalmas produkció megszületéséhez, azt pedig, hogy az egyes alkotóelemeket mennyire sikerült összegyúrni, 2019-ben megtudhatjuk – a Generation Zero ugyanis a tervek szerint ekkor jelenik meg, egyelőre kizárólag a számítógépeket megcélozva platformjaként.

Lehet, hogy a fegyverválasztás ilyen távolságra nem az igazi, de az Earthfallban már megszoktuk a szűk folyosóharcokat.

A SZÍVEK KIRÁLYSÁGA ÚJRA MEGNYITJA KAPUIT...

Kingdom Hearts III

[ÍRTA POZANDR] **Hosszú évek várakozása után úgy tűnik, hogy Nomura Tecsuja és csapata végre befejezi a Kingdom Hearts 3 fejlesztését. Premierdátumot már kaptunk, csak jelenjen is meg a játék, méghozzá olyan formában, ami valóra váltja a rajongók összes álmát!**


Ha valaki nem bírja, mikor egy-egy varázslat, speciális támadás mindent csillogó színáradattá változtat, könnyen szivárványt hányhat az olyan japán játékoktól, mint ez. Kár, mert ezzel kimarad a jóból.

A 2013-ban bejelentett Kingdom Hearts 3-ról nagyon-nagyon hosszú ideig szinte semmit nem lehetett tudni. Évente egyszer-kétszer feltűnt a játékosok orra előtt, hogy húzza azokat, akik már nagyon régóta szerették volna megtudni, hogyan végződik a Kulcsháborúk története. Egy esztendővel ezelőtt, 2017-ben aztán felgyorsultak az események. Több trailert kaptunk, mint az elmúlt években bármikor, a D23-on, a hivatalos Disney összünnepen pedig a Square Enix leleplezte a premierévet, avagy 2018-at. Nos, a két hónappal ezelőtt megrendezett E3 után már tudjuk, hogy idén nem vehetjük kézbe a Kingdom Hearts 3-at, de 2019. január 29. sincs már annyira messze, szóval háromszoros hurrá!

IDE NEKEM A KULCSPENGÉT!

A Kingdom Hearts-sorozat mindig is a bonyolult történetmeséléséről volt nevezetes, hiszen a Square Enix a sztorit a különböző platformokra kiadott játékokban meséltе el. Szerencsére tavaly megjelent PS4-re a Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix és a HD 2.8 Final Chapter Prologue, így semmi akadálya nincs annak, hogy mindenki megtapasztalja a Kulcsháborúk eddigi eseményeit, csak vegyetek ki legalább három hét szabadságot, mert ezek a programok bizony hosszú küzdelmekről szólnak! Ennyi játék és mozifilm után logikusan merül fel a kérdés, hogy a Kingdom Hearts 3 sztorija hol kezdődik, illetve honnan folytatódik? Nos, erre egyszerű felelni: a harmadik epizód a Dream Drop Distance eseményei után veszi fel a fonalat, és bár a sztorit egyelőre sűrű homály fedi, az biztosra vehető, hogy Sorának és társainak, Donald kacsának és Goofynak azt kell megakadályoznia, hogy Master Xehanort egy újabb kulcsháborút indítson el. Mindezt úgy, hogy a játék alapjai semmit nem változnak, a három főszereplőnek jól ismert és szeretett Disney világokon kell átutaznia, rendet tennie.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

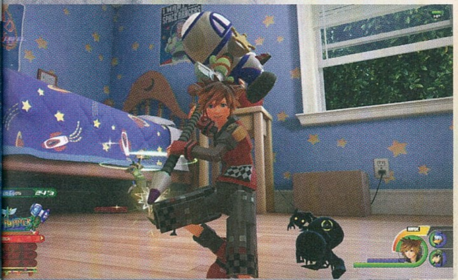
MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2019.01.29.

STÍLUSMINTA

Kingdom Hearts
2002 (SQUARE ENIX)

Kingdom Hearts 2
2005 (SQUARE ENIX)



Újdonságként bekerült a világok közé a Toy Story: Játékháború, a Szörny Rt., a Hős Hatos, a Jégvarázs, az Aranyhaj és a Nagy Gubanc, valamint A Karib-tenger kalózai univerzuma. A rajongóknak azonban nem kell aggódniuk, hiszen olyan klasszikusok is visszatérnek, mint Twilight Town, vagy éppen Herkules otthona, az Olümposz. Az nem kétséges, hogy az új epizódban is rengeteg harc vár ránk, és ennek a rendszerét is megújították a Square Enixnél. Például a partiban résztvevők számát megnövelték, három helyett immár öt fő vehet részt a harcokban, Során, Donald kacsán és Goofyn kívül immár további két hős csatlakozhat be a küzdelmekbe. Erre pedig szükség is volt, hiszen a három főszereplőnek mindig is rengeteg ellenféllel kellett szembenéznie. Ez normál esetben általában nem okozott gondot, de mondjuk, egy boss elleni küzdelemben már simán előfordulhatott, hogy az ellenfelek kiütötték a csapatot, így a kaland is véget ért. Átdolgozásra került a mozgásrendszer, Sorát még könnyebben lehet irányítani, ez pedig jó hír, hiszen ahogy a trailerekben is láthattuk, most már a falfutás is feladatunk lesz. Az Athletic Flow úgy tűnik, remekül működik, így az elérhetetlen helyek is elérhetővé válnak.

Hosszú-hússzú évek óta vártuk már a Disney hőseinek visszatérését a nagyszerű RPG-k világába.

És még egy nagy újdonság van: Sora legfőbb fegyvere, a kulcspenge átalakulhat, ha sikerül elég támadást összefűzni. Ez világról világra változhat, így idővel egészen különleges erőket hívhatunk elő. Izgalmasan hangzik, nem igaz?

A NAGY HÁBORÚ VÉGET ÉR

Látható, hogy a Square Enix alaposan kitett magáért, a Kingdom Hearts 3 méltó lezárása lehet a 16 esztendeje indult utazásnak. Az Unreal Engine 4 motorral meghajtott játék gyönyörű látványvilágát már a Birth by Sleep: A Fragmentary Passage-ben megcsodálhattuk, a játékmenet pedig minden eddiginél izgalmasabb, változatosabb lesz. Sorával harcolhatunk Titanfall módra, megidézhetjük Rontó Ralph-ot, vagy éppen Arielt, és ez csak néhány példa. Azonban mindennél fontosabb, hogy a Square Enix ügyesen zárja le a történetet, amely így kerek egésszé válva tehet pontot a sorozat végére.

AUTOMATIZÁLT JÖVŐKÉP

SATISFACTORY

[ÍRTA STEELSAINT]

NINCS SZEBB LÁTVÁNY AZ EGYMÁS HEGYÉN-HÁTÁN KANYARGÓ FUTÓSZALAGOKNÁL ÉS AZ AUTOMATIZÁLT ÜZEMEKNÉL. ÍGY GONDOLJÁK EZT A COFFEE STAIN EMBEREI IS, EZÉRT A SATISFACTORYBEN NEM ELÉG FELÉPÍTENI A BÁZISUNKAT, AZT IS EL KELL ÉRNI, HOGY MAGÁTÓL MŰKÖDJÖN.

Ha egy idegen bolygóra vetődünk, mindenképpen automatizálni kell a kitermelést, pláne, hogy a krémes fontos napi betevő.

Van valami lenyűgöző napjaink automatizált üzemeiben. A futószalagokból, robotkarokból és más berendezésekből összeállított komplex gyártósorok gyakorlatilag maguktól készítik el a termékeket, nekünk csak annyi dolgunk van, hogy a folyamat végén ellenőrizzük az eredményt. Egy-egy ilyen gyár megtervezése persze hatalmas mérnöki feladat, amibe hamarosan mi is belekóstolhatunk, hála a Coffee Stain Studios legújabb címének, a Satisfactorynek. Lássuk hát, ezúttal mire érdemes számítanunk a Goat Simulatort és a Sanctum-játékokat jegyző csapattól!

BÁR EGY KECSKÉVEL ÖKÖRKÖDNI JÓ MÓKA, A GYÁRTÓSOROK KOMPLEX FELÉPÍTÉSE SOKKAL IZGALMASABB TÉMA.

REND A LELKE MINDENNEK

A Satisfactory története meglehetősen egyszerű: magányos mérnökként érkezünk egy idegen, emberlakta területektől távol eső bolygóra, feladatunk pedig egy kiterjedt gyáregység felhúzása, melynek segítségével megépíthetjük a rejtélyes célokat szolgáló hatalmas gépet, ami csak Project Assembly néven fut. Ez már első hallásra is igencsak combos megbízásnak tűnik, amit azért nem két perc elvégezni, a fejlesztők szerint pedig ennek megfelelően akár 80-100 óráig is tarthat egy-egy végigjátszás.

Ahhoz, hogy építkezni kezdhessünk, először szét kell néznünk a planétán a különféle ritka nyersanyagok után kutatva, majd ha ez megvan, felhúzhatjuk az első munkaállomásunkat. Ahogy haladunk előre, úgy tudunk egyre bonyolultabb gépeket és egyre fejlettebb szerszámokat készíteni, és eddig nincs is semmi meglepő a játékmechanikákban, azonban a készítők itt csavartak egyet a jól ismert képleten, ugyanis lehetőségünk lesz szinte minden folyamatot automatizálni.

A kitermeléstől kezdve a feldolgozáson át egészen az összeszerelésig mindent a gépeinkre bízhatunk, és bizony szükségünk is lesz erre a megoldásra, hiszen az egyre bonyolultabb folyamatokat manuálisan végigcsinálni elég sok ideig tartana. Ebben az automatizálásban hatalmas szerepet játszanak a futószalagok, melyek a gyár érrendszereként funkcionálva

ADATOK

KIADÓ
Coffee Stain Publishing

FEJLESZTŐ
Coffee Stain Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
nem ismert

STÍLUSMINTA

Big Pharma
2015
(POSITECH GAMES)

Factorio
2016
(WUBE SOFTWARE LTD.)

szállítják a nyersanyagokat és alkatrészeket a rendeltetési helyükre, ezen túl pedig önjáró teherautókat és vonatokat is kapunk, amikkel a kihelyezett bányatelepeink és a fő üzemünk közti távot tehetjük meg gyorsabban és könnyebben.

És lesz is dolguk a járműveknek, hiszen a térkép mérete igencsak tiszteletet parancsoló. Bár az egész bolygó felszínét nem járhatjuk be, így is kapunk belőle egy harminc négyzetkilométeres darabot, melyen a sivatagtól kezdve az őserdőig sokfajta környezet megtalálható, sőt még ellenséges lények felbukkanásával is számolnunk kell majd. Ráadásul, ha mégis elfogyna a hely, akkor sem kell félni, hiszen gyárunkat nemcsak a földre építhetjük, hanem többszintes konstrukciókban is gondolkodhatunk.

Persze mit sem érnek a hatalmas gyárak és a remekül megszervezett folyamatok, ha nem tudunk velük senkinek sem eldicsekedni. Szerencsére a fejlesztők erre is gondoltak, így a Satisfactoryben helyet kap egy kooperatív mód, ahol maximum három barátunkkal együtt építhetjük meg a rejtélyes Project Assemblyt.

KEZDŐDIK A MŰSZAK

A Satisfactory egy ígéretes projektnek tűnik, amiből egy kifejezetten jó játék is kerekedhet a végére. A hatalmas gyáraknak és a mérnöki precizitással megszervezett folyamatoknak van egy sajátos varázsa, ami az eddigiek alapján valószínűleg itt is visszaköszön majd, így mindenki kiélheti az automatizálás iránti vágyait. Viszont némi üröm az örömben, hogy a pontos megjelenési dátum még nem ismert. A fejlesztők szerint elképzelhető, hogy még idén érkezik a játék, de ez még korántsem biztos, egyelőre tehát nem tudni, mikor láthatunk neki megalomán üzemünk felépítésének.

Lépj hát be az erdőbe!
GRIMMWOOD
Szocializáció – Felfedezés – Túlélés
Válj igazi túlélővé ebben a vadiúj MMORPG-ben, mely a felfedezést, a túlélést, a craftolást és a rogue-like elemeket vegyíti egy teljesen egyedi műfajkeverékben!
STEAM
BMG
Big Moustache Games
HEADUP

THE SINKING CITY

SÜLLYEDÜNK, KAPITÁNY!

OPEN WORLD • INVESTIGATION • LOVECRAFT

[ÍRTA **CHOCHO**] *Süllyesztőbe kerülni többféle módon lehet, különösen a játékiparban, ahol van pár olyan téma, amihez nem életbiztosítás hozzányúlni. Ilyen a Nagy Öregek lovecrafti kálváriája is, melyet ezúttal a Sherlock Holmes-játékokkal elhíresült Frogwares piszkál bottal, kérdés, hogy mire fel.*

A bevezetőbéli pesszimizmus elsősorban annak köszönhető, hogy a lovecrafti irodalmat filmes vagy videojátékos formában feldolgozni csaknem lehetetlen, ennek miértjéről pedig részletesebben is értekezem a 36. oldalon olvasható Call of Cthulhu előzetesben.

A Frogwares alkotásának annyi előnye mindenesetre van, hogy bár az amerikai író fantáziáját használja alapként, a The Sinking City egy teljesen saját sztori, mely csupán témákat, neveket és helyeket merít Lovecraft mitológiájából. Ilyen az elmaradhatatlan húszas évek Amerikája, azon belül is egy ködös, tengerparti városka, ahol furcsa dolgok történnek, és még azoknál is különösebb indokok húzódnak meg a háttérben.

Bár ezúttal Lovecraft univerzuma csak az ihletet szolgáltatja, a The Sinking City lehet a lovecrafti játékok eddigi legjobbja.

A BENNÜNK ÉLŐ CTHULHU

A lovecrafti videojátékok eddig játékmenet terén valahogy sosem találták igazán magukra. Egyszer túlságosan kötöttek voltak, másszor egyenesen frusztrálók, mert olyan megoldásokhoz ragaszkodtak, amik egy írott történetben vagy papír-ceruza alapú szerep/társasjátékban még működnek, szoftverbe ültetve azonban sehogy sem. Ezeken a káros beidegződéseken változtatna a Frogwares, és a csapatnak azért van már pár sikeres projekt a háta mögött. Ha csak a Sherlock-játékokat nézzük, 2D-s point 'n click kalandjátékokból váltak összetett, szabad világban játszódó 3D-s műfajkeverékekké, prezentálva, hogyan lehet egyetlen szérián belül újabb utakat keresni. Ezt a tapasztalatot használta fel a stúdió a The Sinking City megtervezésekor, mely egy teljesen nyílt világú akció-kalandjáték lesz, hét városnegyeddel, több mint négyezer épülettel, ezekből több százba lehet bejutni a történet során.

Mindezt egy 1,5 négyzetkilométeres helyre sűrítette a csapat, így Oakmont egy roppant szűk és gazdag hely lett, aminek egy része ráadásul víz alá került, így csak csónakkal lehet közlekedni a 17. században épült városka utcáin. Hogy mi okozta az áradást, azt senki sem tudja – többek között ez az egyik rejtély, aminek a játékos által irányított magánnyomozó, Charles Reed megpróbál utánajárni. A várost egyébként egy várostervező mérnök bevonásával tervezték, így mondhatni, a The Sinking City legfontosabb szereplőjéről van szó, „aki" sajátos személyiséget ad a programnak. A nyitott világ persze nem sandbox játékmenetet jelent, a csapat szerint inkább egy nonlineáris formában mesélt, kerek történetről van szó, amelynek gerince a nyomozás. Ahogy a stúdió Sherlock-játékaiban, úgy a The Sinking Cityben is sokat beszélgetünk majd a helyiekkel, információkat gyűjtünk, ahol csak tudunk, nyomokat keresünk, sőt még mellékküldetéseket is felvehetünk, hogy idővel összeálljon a kép, amely persze sosem lesz teljes – szerencsére kétféle befejezés várható, melyek közül a „jót" csak a legelhivatottabb játékosok fogják megismerni.

ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Frogwares

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2019.03.21.

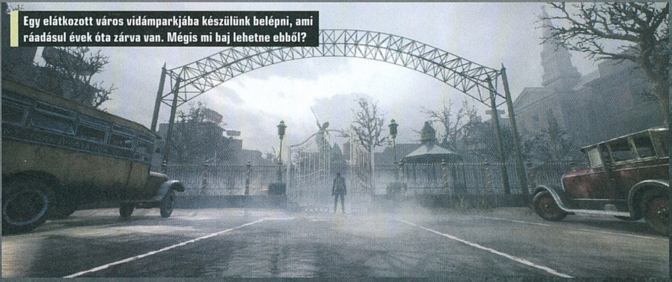
STÍLUSMINTA

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
2005 (BETHESDA SOFTWORKS)

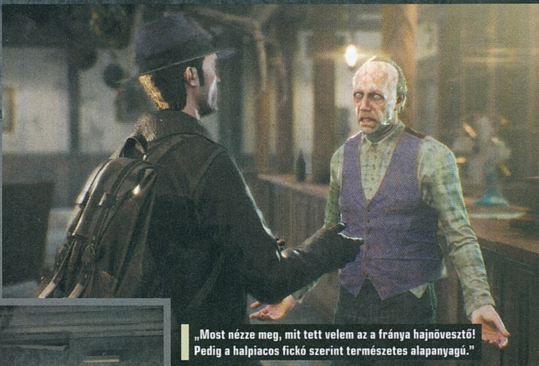
The Evil Within
2014 (BETHESDA SOFTWORKS)

HALÁL A HALAKRA

Lovecrafti játékok esetében mindig felmerül a kérdés, hogy miként kezeljék a harcot, hiszen az író főszereplői szinte sosem állnak ki magukért, más kérdés, hogy erre esélyük sem igazán szokott lenni. Nos, Charles hozza a laza magánkopók életfelfogását, azaz magasról tesz az esélyekre, és ha kell, pisztolyt, puskát, bármilyen fegyvert ragad, hogy lepuffantsa azokat az e világi és másvilági ellenfeleket, akik csak úgy hemzsegnek Oakmont sötét sikátoraiban. Mivel a játék a Lovecraft-féle Massachusettsben játszódik, ezért a Boston környéki fiktív helyek lényei is átszivárognak az elázott utcákra, így akár Arkham vagy Innsmouth



Egy elátkozott város vidámparkjába készülünk belépni, ami ráadásul évek óta zárva van. Mégis mi baj lehetne ebből?



„Most nézze meg, mit tett velem az a fránya hajnövesztő! Pedig a halpiacos fickó szerint természetes alapanyagú."

mutánsaival is összefuthatunk. Az akció nem lesz állandó, de ha összetűzésre kerül a sor, akkor a harmadik személyű kamerának és a The Evil Withinre hajazó célzásnak és irányításnak köszönhetően (még a körkörös fegyverválasztó menü is azonos) nem lesz különösebben nehéz dolgunk. A The Sinking City persze annyiban távol áll Mikami Sindzsi agymenésétől, hogy ebben a játékban a kutakodás lesz a legfontosabb játékelem, és Oakmontban is sok hétköznapi emberrel találkozunk majd, akik a maguk módján próbálnak megbarátkozni a helyzettel.

ŐSI TECHNOLÓGIÁK

A Frogwares évek óta dolgozik az Unreal Enginenel, így nem volt kérdés, hogy a The Sinking City is az Epic motorjával indul be, az viszont nyílt titok, hogy ezt a technológiát sosem az open world játékokra tervezték, és emiatt minden nagyvilági pályát iszonyú hosszú idő vele összerakni. A Frogwares ennek megfelelően nem elégedett meg azzal, hogy akkor most X éven át csak és kizárólag a térképet egyengetik majd, hanem helyette kifejlesztettek egy teljesen sajátos eljárást, az úgynevezett City Generator nevű részegységet. Ez a rendszer lehetővé teszi, hogy mindössze pár begépelt dimenzió alapján egész városrészeket generáljon az engine, amelyeket aztán utólagosan rendbe lehet tenni, elérve, hogy életszerűek, hitelesek, de emellett kellően lovecraftesek legyenek. A City Generator legnagyobb dobása persze az, hogy a fent említett várostervezői szaktudás is a szoftver kisujjában van, számtalan építészeti stílust és városrendszert ismer, és ennek megfelelően könnyen adaptálható más stílusú játékokhoz is – a csapat már jó előre megígérte, hogy a The Sinking City megjelenését követően közkinccsé teszik az eljárást, ami akár a jövő egyik közkedvelt middleware-jévé is válhat.

És ha már a technológiánál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a játék már most, bétaállapotában is remekül fest. Az E3-on bemutatott demóban az animációk még nem voltak véglegesek, a csapat mégis abban a megtiszteltetésben részesült, hogy az Epic nemcsak a már említett City Generatort emelte a motor legfontosabb újításai közé, de a The Sinking Cityt is a legszebb olyan játékok közé sorolta, amelyek valaha is Unreal Engine-nel készültek. Szép eredmény ez egy kijevi csapattól, és hát, na, a demót látva érthető, miért jött be ez annyira Tim Sweeneynek és munkatársainak. Az egy dolog, hogy Oakmont minden utcája tömve van látványos tereptárgyakkal, illetve hogy a Charles hátizsákjára aggatott kulacs hipnotikusan lengedezik, ahogy emberünk tapossa a sarat, de a valós idejű fénykezelés is elégedett bólintásokra késztet bennünket, nem beszélve a HDR implementálásáról, ami nagyon jól mutat majd ebben a játékban. És mielőtt még valaki aggódna, a The Sinking City PC-re is megjelenik PS4 és Xbox One mellett.

„HA MEGINT CTHULHU HÍV, KÜLDD CSAK EL A FENÉBE!"

A The Sinking City nemcsak az eddigi legérdekesebb lovecrafti játéknak tűnik, de messze a legmeggyőzőbbnek is, köszönhetően a fejlesztők irigylésre méltó hozzáállásának. A Frogwares nem gyömöszöli le a torkunkon a PR-t, helyette alkotói rendszeresen jelentkeznek a fejlesztés folyamatát dokumentáló videókkal, cikkekkel, hírekkel, és interjúkat is szívesen adnak, még ha ezekben jórészt ugyanazokat a lózungokat ismétlik is el. Ez, valamint a team mögötti szaktudás és tapasztalat együttesen eredményezi azt az optimizmust, ami engem is feltöltött, miközben a The Sinking Cityt kutattam. Mindezt úgy érték el a derék ukránok, hogy azért van még pár olyan területe a programnak, ami miatt süllyesztőbe kerülhet a projekt (bocs).

Ott van ugye rögtön a nyílt világú nyomozás, ami a Sherlock Holmes-játékoknak jól áll, ellenben a neves angol detektívtől nem vár mást az ember, szemben egy lovecarfti akció-kalandjátéktól, ami ráadásul a nyitott világával próbálja bevonzani a játékosokat. Bár távol álljon tőlem, hogy identitászavarral vádoljam a The Sinking Cityt, a műfaj és az elvárások közti áthidalás a már dicsért kommunikációs stratégia ellenére sem túl sikeres, szóval lehet, kéne még egy videó, amiben az amúgy nagyon szimpatikus Szergej Oganesjan közösségi menedzser a szánkba rágja, hogy „nem, ez nem egy lovecrafti GTA". Aztán kérdéses még a sztori, amiről csak annyit tudunk, hogy Charles egy családapa eltűnése után nyomoz, így keveredik bele a kultisták, ősi családok, lovecrafti szörnyek és egyéb rémálmok horrorjába. De lehetséges, hogy feleslegesen aggódom, és inkább azt kéne megnéznem, nem hívott-e a cikkírás idején Cthulhu...

Az ősi idők galaktikus rémei nem igazán passzolnak a modern amerikai lakossággal. Pedig meg kéne már beszélni a dolgokat.

MEGKÉSETT ROHAM

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

[ÍRTA BÖJTI] **Északon nemcsak az idő fagyosabb, de esélyesen az élet is belassul a röpködő mínuszok között, mással ugyanis elég nehéz azt megmagyarázni, hogy az utoljára 2013-ban produktív Overkill a zombis tévésorozatból készült játékának 2014-es bejelentése után miért is várt négy teljes esztendőt a megjelenéssel.**

Egyfelől persze az érthető, hogy a 2013 augusztusában debütált Payday 2 bankrablós csínytevései alaposan lázba hozták a népet, ami kitűnően megágyazott egy teljes DLC-dömpingnek, majd a nem kevés botrányt kavart, összevissza finomítgatott mikrotranzakcióknak – ebben mondjuk esélyesen az 505 Games keze volt benne, lásd keretes írásunkat. Amíg meleg, addig üsd a vasat, tartják, így a jóravaló svédek kitartottak szellemi termékük mellett, bár azért elégedetten megzavarták az állóvizet a 2014-es E3 során, mikor a pályája csúcsa felé tartó The Walking Dead című tévésorozat feldolgozásáról egy villám teaser képében rántották le a leplet. Rickék még a Kormányzóval küzdöttek, a feszültség éppen a tetőfokára hágott, és pár izgalmas történéshez még el sem értek a nézők, avagy a ledobott bomba éppen a legjobb időszakot célozta meg, közel másfél-két évig ideális közeget teremtve egy zombis videojáték számára. Aztán a sorozat mélyrepülésbe kezdett, azóta már-már menekül a stáb is, annyira túl lett húzva a képregényből táplálkozó apokalipszis, az Overkill szörnyszülöttét pedig épp kezdték volna elfelejteni még a legnagyobb rajongók is.

Legalábbis az idei E3-ig, amikor a játék végre nemcsak bemutatkozott teljes valójában, de megjelenési időpontot is kapott, méghozzá 2018 novemberére, olyan mechanikával és játékmenettel, amely le sem tagadhatná legfőbb forrásait.

ADATOK

KIADÓ
Starbreeze Publishing

FEJLESZTŐ
Overkill – a Starbreeze Studio

MŰFAJ
kooperatív FPS

MEGJELENÉS
2018.11.06.

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead 2
2009 (VALVE)

Payday 2
2013 (STARBREEZE PUBLISHING)

LEFT 4 PAYDAY

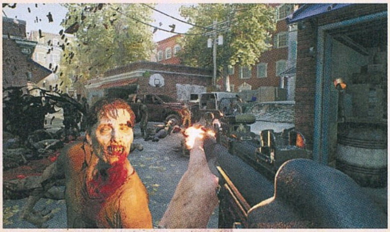
Los Angeles egy jó 20 perc erejéig Georgetownná (Washington) változott, mikor a prezentáció négy hőse megkezdte a demózott missziót. Maya, a support, Heather, a felderítő, Aiden, a tank, valamint Grant, a taktikai karakter alkotja a négyfős csapatot, melyet természetesen a játékosok irányítanak a kooperatív, belső nézetes akciójáték esetében.

Jó ötlet, hogy ne csak interaktív meséket lássunk a TWD világából. Csak ne legyen megkésett a kooperatív akciózás!

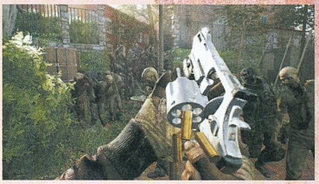
A világ pedig ugyanaz, amit Kirkman kötetéiből, vagy éppen az AMC műsorából ismerhetünk: az utcákat lassan cammogó vagy éppen a földön kúszó élőhalottak járják, az élet pedig kimondottan olcsó a túlélő bandák háborúja miatt. Éppen ezért mindenki jobban jár, ha halkan, zajongás nélkül fedezi fel a környéket, legyen szó begyűjtésről, felfedezésről, netán leszámolásról.

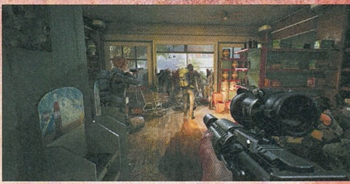
Persze, a The Walking Dead világában begyűjtésből van a legtöbb: elvégre állandóan szükség van ellátmányra, szükség van eszközökre, de a legnagyobb szükség a saját szálláshely elbarikádozására van, amihez viszont szintén kellékek kellenek. Kezdve a lezárt kaputól a bedeszkázott ablakokon át a zárt ajtókig. Nem beszélve arról, hogy ha mozogni, haladni kell, akkor is a legfontosabb az élethez szükséges utánpótlás megszerzése, na, és persze a továbbvezető út megtalálása, a felmerülő akadályok elhárítása.

A demóban például volt olyan, hogy egy lezárt elektromos kaput kellett mozgásra bírni, amihez muszáj volt átfésülni a környéket, hogy végül a generátort beindítva tovább haladhasson a csapat. Máshol néhány hozzávalót megszerezve kellett egy szerkezetet, ezzel együtt a liftet működésre bírni, ha pedig megvolt a vízellátáshoz nélkülözhetetlen szűrő, már lehetett is mindent a járgányra pakolni, ami egyben a misszió végét is jelentette. Természetesen, ahogyan az lenni szokott, ebben a küldetésben mindenki akadályozni akarja a négyest, legyen szó az élőhalottakról és az ellenséges/rivális bandákról egyaránt.



Zombikból nincs hiány, tömegben kifejezetten bátrak a dögök, sőt ha nem adsz cigit vagy aprót, bizony nyomban fel is falnak.





FARKASOK

A legtöbben természetesen a zombik vannak, a járkáló hullák pedig elsőre lassúnak és esetlennek tűnnek. Távolról lehetőleg hangtompítóval ellátott lőfegyverekkel érdemes őket elintézni, legalábbis a véges számú lőszer erejéig, ebben a pisztoly, géppisztoly, a karabély éppen olyan jó szolgálatot tesz, mint mondjuk az íj. Közelharcra alapvetően szinte bármi használatba vehető, mondjuk egy baseballütő, egy vasrúd, egy karnis vagy éppen a mindig nagyszerűen helytálló bozótvágó, sőt ha a zombik elkapnak, korlátozottan a kést is be lehet vetni, amivel a karakter látványos és egészen durván animált szurkálás során intézi el végleg a támadóját.

Ahogyan azt írtam, a zombik lassúak, de képesek tömegbe verődni, így nagyjából addig nem okoz gondot a jelenlétük, amíg módszeresen, egyesével irtva vannak, többen viszont egészen veszélyessé válnak. Eleve, ha ketten-hárman támadnak egyszerre, pár csapással földre küldik a játékost, akinek ha szerencséje van, akkor egy társa a közelben van, és fel tudja húzni, mielőtt végleg elpatkolna. Ha viszont a csapat túl nagy zajt csap, hangtompító nélkül lövöldözget, mindent lerombol, akkor jön a probléma, és a képernyőn lévő piros koponya is ezt jelzi: a horda támadását, amit piszkosul nehéz ám túlélni.

Még jó, hogy a csapatnak rengeteg lehetősége van a támadók feltartására, visszaverésére, így például bármikor elbarikádozhatnak egy házat, bevethetik a teljes tűzerejüket, gránátokat dobálhatnak, felgyújthatják az ostromlókat. Viszont arra sem árt odafigyelni, hogy ezeket az eszközöket mások is bevetik.

Például az ellenséges bandák, akik éppen úgy a környéket járják, ahogy a játékosok is, tűzerőből pedig náluk sincs hiány, szóval óvatosan a megtámadásukkal! Ami kifejezetten jót tesz az Overkill játékának, az a lehetőségek kihasználtsága. Ha úgy gondoljátok, a csapattal lopakodó üzemmódba válthattok, lassan, egyesével eltéve láb alól az ellenfeleket, de akár rájuk szabadíthatjátok a leláncolt és lelakatolt kerítés mögött álló zombihordát is. Persze ennek megvan az a hátránya, hogy a hullákat utána nektek kell eltüntetni. De akár nyílt tűzharcba is keveredhettek a riválisokkal – a The Walking Dead világában semmi sincs előre megszabva. Csak a pálya.

MEGKÖTVE

Egyelőre ugyanis úgy tűnik, hogy variálható megoldások ide, taktikusabb csapatmunka oda, a svédek The Walking Dead-játéka erősen hajaz mind a korábbi alkotásukra, mind pedig a Left 4 Deadre. Ez azt jelenti, hogy hatalmas szabadság nincs benne, a helyszínek viszonylag kötöttek, ha a lényegi részről van szó, ahol a fontosabb akció zajlik – bár hozzá kell tennem, hogy a felhozott játékok ennek ellenére is sok száz óra intenzív szórakozást biztosítottak, tehát a károgás sem biztos, hogy igazán megalapozott. Tetszik, hogy mindenfelé csapdák vannak (főleg medvecsapdák... abból rengeteg), szóval alaposan oda kell figyelni, és nem csak a zombik miatt. Meg ugye a csapatmunka, a négyfős kooperáció eleve olyan téma, amit nehéz megunni, pláne, ha különböző karakterosztályok vannak. Emiatt nem írom le a játékot, az Overkill azért már bizonyított – hozzáteszem, ez az „Overkill's" címkezdés talán még korai, mint sztárallűr –, de az is esélyes, hogy a The Walking Dead nem fogja megváltani a világot. A látvány az Unreal motornak hála maximum beállítások mellett egészen kellemesen hat, de az állát senki nem fogja leejteni, emellett a mesterséges intelligencia is hagy némi kívánnivalót maga után. A zombik még hagyján, elvégre nem IQ-bajnokokról van szó, de az már viccesebb, mikor a bandatagok csak állnak, maguk elé meredve, közben meg a hullák ott grasszálnak körülöttük.

Innentől pedig már csak néhány hónapnyi várakozás marad, meg a remény, hogy a tévésorozat népszerűségével együtt nem szállt el a lelkesedés is. A The Walking Dead a televízióban már egyre kevesebb embert érdekel, de a téma játékban még mindig nyerő lehetne, ha sikerül mellé pakolni némi fantáziát is. Nos, az eddigi tapasztalatok ebből nem sokat mutatnak, az élőhalottak tipikus alfajokat, dagi robbanó verziókat mutatnak, helyszínekből pedig egyelőre úgy tűnik, leginkább városi és csatornás várható – de őszintén, a minimum valami jellegzetesebb és egyedibb helyszín lenne, mint mondjuk a Capitolium.

Lesz még kifizetés?

Mint az 2016 májusában kiderült, a Starbreeze visszavásárolta a Payday jogait az akkori kiadótól, majd a fejlesztők ennek örömére a sok port kavart, nem kevesebb indulatot szült mikrotranzakciókat is kivették. Ekkor került szóba először, majd 2017-ben ismét felmerült a Payday 3 gondolata, akkor már elméletileg dizájnolási folyamatok képében, avagy szinte bizonyossá vált, hogy lesz folytatás, a kérdés csak annyi lett – pláne az elhalasztott The Walking Dead mellett –, hogy mikor. Nos, a legújabb információk alapján a Starbreeze bejelentette, hogy 2020-ig szeretné minimum megnégyszerezni a rendelkezésre álló tőkéjét, emellett pedig szóba kerültek azok a címek is, amikből az ehhez szükséges bevételt kívánja összeszedni – láss csodát, a Payday 3 nem volt köztük, avagy esélyes, hogy ha lesz is újabb kifizetés, az csak 2020 után esedékes.

Ott keresi valaki a másfél évvel korábbi teljes játékunkat, hogy újra értékesítse, hát, mi majd teszünk róla, hogy ne sikerüljön.

MUTÁNS KRÓNIKÁK. A KEZDET...

MUTANT YEAR ZERO ROAD TO EDEN

[ÍRTA TIKA] **Ulf Andersson, egykori Overkill (Payday) alapító tag nemrég érdekes bejelentést tett pár régi Hitman-dizájner társaságában: egy olyan új játékon dolgoznak, amelynek állati, mutáns hősei lesznek. A kacsa, röfi, kiscsaj trió pedig már csak az XCOM-alapok és a posztapokaliptikus világ miatt is érdemes komolyan venni!**

Egy pusztulóban lévő világ, benépesítve mutánsokkal, antropomorf állatokkal és robotokkal – mi ez, ha nem a tökéletes játszótér egy olyan programhoz, ami az XCOM-ot tekinti példaképnek? Az állatszereplők miatt ráncolt homlokoknak mondom, hogy nem a Minimax költözött be, hanem emberi vonásokkal felruházott példányokat látunk majd, mint amilyen Mordály is volt A galaxis őrzőiben. Igazi érzelmekkel megtöltött karakterek jönnek, és persze brutálisak, no meg viccesek, mert egy kacsa soha ne szemezzen a sonkakonzervvel, ha egy vaddisznó a haverja! Mellékesen a körökre osztott harcrendszer és a valós idejű lopakodós, felfedezős játékmenet miatt ez a játék lehet az év egyik legnagyobb dobása...

De kezdjük a legelején! A készülő produkció gyökerei egészen 1984-ig nyúlnak vissza, ekkor született meg ugyanis a Mutant-univerzum, mint az akkoriban virágkorát élő svéd szerepjáték-kultúra egyik ékköve. A kiadó Target Games neve ma már nem cseng ismerősen, pedig olyan világokat teremtettek, mint a Kult, amelyből a Hellraiser-horrorfilmek eredeztethetők, vagy éppen a Dragons and Demons. Utóbbiból számítógépes játék is készült, de a kártyás és wargame szettek mellett saját magazint is kiadtak, amíg aztán 1999-ben szép csendben le nem húzták a rolót. A Mutant Year Zero már egy új kezdet, ez a 30. évfordulós kiadás a Fria Ligan nevű cégtől (a jogokat egyébként a Paradox birtokolja), és az eredeti posztapokaliptikus Mutant egy korábbi időszakát célozza, egy kicsit átgondoltabb szabályrendszerrel, illetve ebben a korban még léteznek a humánok.

AZ ÍTÉLET NAPJÁN IS TÚL...

A Year Zero felütése – ami a táblás játék, és a most készülő videójáték szinopszisa is egyben – egy mindent elsöprő nukleáris kataklizma utáni jövőkép, ahol az egyetlen biztonságos helyet a Bárka (Ark) jelenti, az utolsó emberi település egy elpusztult nagyváros árnyékában. Minden, ami ezen kívül esik, az a Zóna, ahová csak a legbátrabbak merészkednek. Ebben a jövőben a robotok mindennapos szereplők, ahogy a mutánsok is, sőt a humán fajt is utolérte a genetikai változások kora. Az emberek immár bámulatos képességekkel rendelkeznek, ugyanakkor nagyon törékenyek. A 30 éves kort csak a titokzatos Vének érik meg, egyikükkel a játékos is találkozhat, és vélhetően ő lesz a szálak fő mozgatója. A világ eközben lassan haldoklik, fogy az élelem, és ugyan kialakult egyfajta új rend – a szolgák és a főnökök között egy, a sztalkerekhez hasonló, gyűjtögető réteg próbál meg boldogulni –, de a vég elkerülhetetlen. Létezik azonban egy legendás hely, az Éden, valahol a földi pokol közepén, ahol az említett Vének állítólag menedékre leltek. Egy hely, amely az új civilizáció bölcsője lehetne, ehhez azonban ki kell merészkedni a Zónába, és megküzdeni a rothadás szörnyeivel.

ADATOK

KIADÓ
Funcom

FEJLESZTŐ
The Bearded Ladies

MŰFAJ
stratégia, szerepjáték

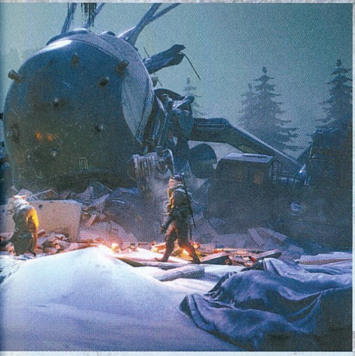
MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K)

Phoenix Point
2019 (SNAPSHOT GAMES)

A kacsa, a leány és a szent röfi nevében, állj! Itt aztán ti sem keltek át, ahogy a bányában a haverjaitok is szépen elakadtak.



A MUTÁNS-SOROZAT

Az 1984-es esztendőben megjelenő Mutant szerepjáték egyik különlegessége, hogy egy atomháború után pár száz évet ugorva képbe hozhatott egy csomó mutánst, mindehhez pedig a BRP (Basic Role-Playing - RuneQuest) kissé módosított szabályrendszerét használta. Két évvel később a Mutant 2 továbbfejlesztett szabályai csak arra voltak jók, hogy megágyazzanak az 1989-es új verziónak, ami „New Mutant"-ként terjedt el a köztudatban, és egy remek cyberpunk univerzum keveredett ki belőle. A 3. évezred végére helyeződött át a cselekmény, óriási megapoliszokba zsúfolták a népet, és gigászi cégek uralták a bolygót - sőt a rövid életű Mutant RYMD („Mutant SPACE") még egy űrben játszódó, kolonizálós szállal, no meg egy gonosz, természetfeletti erővel is megspékelte az egészet. Így jutottunk el az 1993-as Mutáns Krónikákig, amelyből mozifilm készült 2008-ban, egész jó szereplőkkel (pl. Thomas Jane, Ron Perlman és John Malkovich). A kritikusok fanyalogtak, de szerintem nem volt rossz.

Ismerkedjünk meg a szereplőkkel! Selma afféle női Han Solo, kemény bőr (stone skin mutáció), biztos kéz és egy hangtompítós stukker büszke tulajdonosa. A szárnyas kollégát Duxnak hívják, és komoly viselkedési problémái vannak, viszont úgy lopakodik, mint egy…, egy kacsa, de a láthatatlan fajtából. A vaddisznónak, Borminnak pedig csak egy gyenge pontja van, a dühkezelés. Mindig valami durva fegyvert hord magánál, és ha rohamra indul, jobb, ha tudod, ő tényleg igazán vad, khm, disznó. Vélhetően lesznek még más szereplők is, NPC-k például biztosan, már csak azért is, mert a Bárkán akad műhely a felszerelés fejlesztéséhez, piac a bizniszeléshez, sőt még bár is. Apropó Bárka, ez a játék térképének a középpontja, és gyorsutazással a Zóna több mint húsz különböző helyszínét lehet majd innen elérni – olyan bizalomgerjesztő címkékkel ellátott lokációkat, mint a Csontok háza vagy a Félelem barlangja. Egyébként minden helyszín tematikája az emberi civilizáció egy-egy maradványára épül, rég lezuhant repülőgépek, partra vetett hajóroncsok köré, egykori metróalagutakra. A felfedezés pedig külső nézetből, valós időben zajlik, és feltehetően a légkört is sikerült szétbarmolni, mert eddig csak sötét pályákat láttunk, no meg alap felszerelési tárgy a zseblámpa. A pályabejárás abszolút kötetlen, és a körökre osztott harcrendszer csak akkor kapcsol be, ha az ellenfelek észrevesznek (éppúgy, mint a Falloutban), vagy ha a játékos aktiválja. A kis csapatot ráadásul egyenként is lehet terelgetni, ami taktika szempontjából nem egy utolsó dolog, hisz a kacsát lerakhatod egy a mesterlövészi szerepnek megfelelő magaslati helyen, és anélkül, hogy a harcot elindítanád, a másik két szereplő is kulcspozícióba kerülhet.

ÚGY LŐSZ, MINT AZ UFÓ NAGYANYÁM!

A játék kapcsán lépten-nyomon hangoztatott XCOM-párhuzam alapja, hogy a mutáns osztag minden tagja ugyanúgy két fázissal (egy mozgási és egy tüzelési) rendelkezik, mint a Firaxis ufóirtó kommandósai, és itt is van overwatch (készenlét), vagy run and gun, hogy csak a taktikai eszközöket említsem. A kezelőfelület szintén rokon, mint a célzáshoz használt sebzésszámláló és a százalékos kijelző, de még az ikonok elrendezése is nagyon hasonlít. Persze van lesznek, ígéretes MI-vel, na meg a látóterüket messziről jelző, kiemelt mezővel. A járőrök szeretnek beszélgetni is, és ha ügyesen fülelünk, a továbbhaladás szempontjából fontos információkat is elcsíphetünk (várható fegyverzet, lesben álló nagyobb erők). Továbbá csendben is lehet ám gyilkolni, nemcsak őrjöngve betörni egy-egy tábor közepére, ahogy Bormin szeretné, tehát a nyílpuska, a hangtompítós cucc, kevés zaj, és a hullák elrejtése sem rossz ötlet.

Aztán, ha beüt a krach, jól jön majd a fedezékrendszer – ez megint csak nagyban hajaz az XCOM-ra, de hát istenem, a jótól lopni nem szégyen.

A pályákon úgy tűnik lesz elég tér a lapulás és a harc váltogatásához, összetett, borongós környezet várható, ahol a rombolás legalább annyira taktikai opció, mint látványelem. Fákat, épületeket

A Mutant világa adja magát egy jó kis feldolgozáshoz, a műfaj és a remek karakterválaszték pedig szinte garantálja a sikert.

különbség is, hisz a Road to Eden hősei mutánsok, így aztán a vaddisznó a charge képességgel szinte megállíthatatlan, a kacsa tud repülni, na jó, ez túlzás, a lepkeszárny és időszakos lebegés még nem szárnyalás, viszont ehhez is kapcsolódik olyan mutáció – esetünkben a Highground specialist –, ami baromi nagy bónuszokat ad a levegőből leadott lövésekhez. A mutációkból egyébként három fajta lesz, úgymint fontos, kevésbé jelentős és passzív, a különböző csoportokból pedig adott időben egy-egy képességet lehet majd bekapcsolni, amelyek kvázi láncot alkotnak – lopakodásra, zúzásra maximalizálják a szereplőt.

Ami a valós idejű részt és az osonós belépőt illeti, az ellenfelek főleg ghoulok (Molotov-koktélozótól a nehézfegyverzetű példányokig) és robotok takaríthatunk el különböző robbanószerekkel (főleg gránátokkal), ha netán egy-egy fedezék túlságosan magabiztossá tenné az ellenfelet. A korai prezentációban ráadásul felbukkant egy lépegető harci robot (előzőleg Bormin meghekkelte), amely úgy ment át a házak falain, mint kés a vajon.

„MUTÁNS, LÉGY BÜSZKE!"

A stílus pazar, sőt a Mutant-univerzum is komolyan megszólítja az embert – a robotok és mutánsok jelenléte, a jófele lazaság nagyot tarolhat, de Duxnak is iszonyú jól áll a keménykalap. A grafika hibátlannak tűnik, a cross-platform miatt szerintem az irányítás is rendben lesz (úgy sejtem, követi majd az XCOM-ét), már csak változatos ellenfelekért és jó sztorivezetésért kell imádkozni…

A MUTÁNS KUNGFU PATKÁNY TÁMADÁSA

BIOMUTANT®

[ÍRTA STEELSAINT] Színes világ, változatos mutációk és kungfumester rágcsálók. Az ipari veteránokból álló Experiment 101 játékában első pillantásra megvan minden, ami egy ütős posztapokaliptikus akció-RPG-hez kell, lássuk hát, mire számíthatunk a Biomutanttól!

A z Experiment 101 egy viszonylag friss stúdió, de így is veteránokat tömörít magába, hiszen jórészt a Just Cause-sorozatot is jegyző Avalanche Studios volt munkatársai alkotják. Első játékuk pedig igencsak érdekesnek tűnik, elvégre nem mindennap játszhat az ember mutálódott, kungfumester rágcsálóként egy posztapokaliptikus világban. A Biomutant pedig pontosan ezt az élményt kínálja a játékosoknak, érdemes hát közelebbről is megnézni ezt az egészségesen elborultnak tűnő akció-szerepjátékot.

ÉLETERŐS VILÁGVÉGE

Bár a Biomutant hivatalosan egy posztapokaliptikus világban játszódik, mégsem az ilyen helyzetekben megszokott kopár sivatagot kapjuk, helyette őserdők virítanak, és mutáns állatok rohangálnak mindenhol. Azonban az életnek ez a burjánzása ne tévesszen meg senkit! A Biomutant világa haldoklik, méghozzá igen gyorsan. Az Élet fájának gyökereit gonosz lények mérgezik, a vadont benépesítő törzsek között széthúzás uralkodik, és már csak egyetlen rejtélyes, a saját múltját sem ismerő rágcsáló állíthatja meg a biztos pusztulást. Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ezt a bizonyos rágcsálót mi fogjuk alakítani.

A Biomutant története ezek alapján nem tűnik olyan nagyon egyedinek, azonban ezt a fejlesztők a hatalmas szabadsággal igyekeznek kompenzálni. A játék során abszolút rajtunk áll, mihez kezdünk ebben a színes, tarka világban. Ha akarjuk, egyesíthetjük a törzseket, ha akarjuk, megölhetjük a vezetőiket vagy elnyomhatjuk őket, ezt mi dönthetjük el teljesen szabadon. Sőt még az Élet Fájának

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Experiment 101

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Mad Max
2015 (WARNER BROS)

ELEX
2017 (THQ NORDIC)

gyökereit mérgező főellenségekkel sem kell szembeszállnunk: ha olyan kedvünk van, simán hagyhatjuk őket, hadd folytassák az ámokfutást. Ennek megfelelően a játék végkimenetele részben tőlünk függ, de azért nem teljesen: a program lényegében egy kockadobással dönti el, hogy a világ megmenekül-e, de tetteinkkel erősen befolyásolhatjuk ennek a bizonyos dobásnak az esélyeit.

EVOLÚCIÓ MINDHALÁLIG

A Biomutantnak nemcsak a történetét, hanem a főszereplőjét is mi magunk alakíthatjuk kedvünk szerint. Rágcsálónk összesen hat tulajdonsággal bír (erő, állóképesség, karizma, intelligencia, ügyesség és szerencse), és ezeknek a tulajdonságoknak az értékei a kinézetére is visszahatnak: ha például sok pontot pakolunk az intelligenciára, főhősünk feje is nagy lesz. Ezenkívül még állíthatunk olyan apróságokat, mint a bundánk színe vagy állaga, valamint mutálhatjuk is magunkat. A biológiai szeméttel a kinézetünket változtathatjuk meg, például extra végtagokat növeszthetünk, míg a föld alatt lapuló nukleáris hulladékkal pszi képességeinket fejleszthetjük.

A játék egy éve első látásra szerelemnek bizonyult, a megjelenés pedig igen közel van, így nagyon várjuk az első randit!

Ha pedig harcra kerül a sor, közelharci és lőfegyverek teljes garmadáját vethetjük be ellenfeleink ellen. Az összecsapások során dinamikusan váltogathatunk a különféle támadások között, így igen pörgős és látványos küzdelmekben lesz részünk. Emellett, ha a nyers tűzerő nem lenne elég, még mindig bevethetjük kungfutudásunkat is.

ÁLLATTÖRZSEK

Utóbbit a játékban jelenlévő hat törzs segítségével csiszolhatjuk tökéletesre, ugyanis ezeknek a törzseknek a vezetői avathatnak be minket az új mozdulatok rejtelmeibe. A különböző vezetők eltérő stílusokat képviselnek, melyeket mind egy-egy állatról neveztek el, így például egy sikeres küldetéssel gond nélkül elsajátíthatjuk a chicken-fu művészetét is.

MI KELLHET MÉG?

Az Experiment 101 első játéka az eddig látottak alapján elég egyedinek és érdekesnek tűnik, azt pedig, hogy a valóságban vajon össze tud-e állni a Biomutant sok, egymástól első pillantásra kicsit idegen eleme egy nagy egésszé, nos, azt majd a megjelenéskor meglátjuk. G

Nagypapa, mesélj még azokról az időkről, mikor a csupasz kétlábúakat a hangoddal és karmoddal terrorizáltad ételért!

KLÓNOK HÁBORÚJA

GENESIS ALPHA ONE

[ÍRTA **POZANDR**]

A GENESIS ALPHA ONE MŰFAJFORRADALMAT ÍGÉR, HISZEN A RADIATION BLUE BOSZORKÁNYKONYHÁJÁBAN KÉSZÜLŐ MŰ EGYSZERRE LESZ EGY ROGUELIKE/AKCIÓ/TÚLÉLŐ ÉS BÁZISÉPÍTŐ PROGRAM. EZ MÁR ÖNMAGÁBAN IS ÍGÉRETES, A NAGY KALANDRA PEDIG NEM IS KELL SOKAT VÁRNI: ŐSSZEL INDULHAT AZ ŰR FELFEDEZÉSE!

A 2017-es Game Developer Conference-en bejelentett program a német indie fejlesztő első saját alkotása, ugyanakkor a Radiation Blue nem egy tapasztalatlan csapat. Tagjai olyan sikeres játékok és szériák megalkotásában vettek részt, mint amilyen a Spec Ops: The Line, a Hitman: Blood Money és a Hitman: Contracts, vagy éppen a Spellforce-sorozat. A tudás tehát megvan ahhoz, hogy a Genesis Alpha One igazán kiváló cím legyen!

GALAXIS ÚTIKALAUZ STOPPOSOKNAK

A Genesis Alpha One története nem fog díjat nyerni: a sztori az ismert sci-fi toposzokon alapul, amikkel az elmúlt évtizedekben már milliószor találkozhattunk. A Radiation Blue alkotása a távoli jövőbe viszi el a játékost, ami az emberek számára korántsem idilli. Háborúk, korrupt rezsimek és a globális kapitalizmus tizedeli az emberiséget, néhány nagyvállalat és pár megmaradt kormányzat azonban összefog, hogy megmentse a kegyetlen idők túlélőit. Ennek az eredménye a Genesis program. A feladat adott: új anyabolygót kell találni, ahova elköltözhetünk. Azonban a feladat sokkal nehezebb, mint ahogy az hangzik. Hogy miért? Azért, mert mindezt egy véletlenszerűen generált univerzumban kell megtenni, miközben a játékost kötik a Radiation Blue által választott műfajok jellemzői. A Genesis a játék elején még csak egy aprócska hajó, amit nekünk kell kibővítenünk úgy, hogy alkalmassá váljon a galaxis világainak felfedezésére. Ehhez alapanyagok kellenek, amiket a bolygókon lehet megszerezni, majd ezeket feldolgozva fejleszthetjük tovább a bázisként szolgáló űrbárkát. Az építéshez a Radiation szakijai egy intuitív és könnyen használható rendszert álmodtak meg, így csak a képzeletünkön múlik, hogyan bővítjük, építjük egyre nagyobbra a csillaghajót. Legénységi szállást akarsz? Nem probléma! Feltámasztó szobákat? Lehetséges! Közösségi tereket szeretnél a csapatodnak? Megteheted!

Egy egyre bővülő hajó működtetése azonban embereket kíván, és itt jön képbe a klónozás. Klónozhatjuk saját magunkat, de az idegen bolygókon talált DNS mintákat felhasználva teljesen új fajokat is létrehozhatunk. Az űr hideg és tele van iszonyattal, így az út során rengeteg ellenfélbe belebotlunk: a bolygók felszínén a program FPS nézetbe vált, így fedezhetjük fel az égitesteket, gyűjthetjük be a szükséges alapanyagokat, és küzdhetünk meg az ellenséges létformákkal. A Genesis Alpha One-ban megtalálhatók lesznek a klasszikus fegyverek, de abban biztosak vagyunk, hogy kapunk teljesen egyedieket is. Azonban ez részben egy roguelike program, így a halál végleges is, meg nem is. Végleges, hiszen az addig pátyolgatott karakter elveszik, azonban a játék folytatható, hiszen bármelyik klón átveheti a kapitány szerepét. És hogyan halhat meg a kapitány? Rendkívül sokféle módon: a hajón teljes rendszerek állhatnak le, azok javítása közben kirepülhet az űrbe, de akár egy bolygó felszínén, egy idegen támadás során is.

A klónok bevetése felforgatja a játékmenetet, amiben egyébként is keverednek a műfajok, így ritka különleges mixet eredményezve.

ADATOK

KIADÓ
Team17

FEJLESZTŐ
Radiation Blue

MŰFAJ
túlélő, akció

MEGJELENÉS
2018. ősz

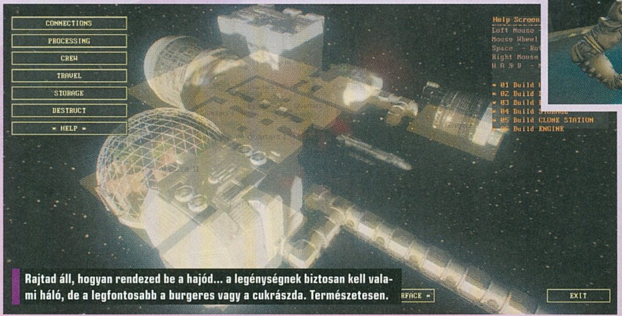
STÍLUSMINTA

No Man's Sky
2016 (HELLO GAMES)

Astroneer
2016 (SYSTEM ERA SOFTWORKS)

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

Még idén ősszel kiderül, hogy a Genesis Alpha One képes-e felnőni az elvárások szintjéhez. A sikerhez az kell, hogy a német csapat tagjai egy kellően változatos játékot rakjanak össze (az erre való törekvés látszódik a megjelent videókon, a különféle prezentációkon és fejlesztői naplókon), a különböző stílusok pedig megfelelő egyensúlyban legyenek egymással. Ez egy nehéz feladat, ugyanakkor a műfajok keverése – ha az jól sikerül – egy teljesen egyedi programot eredményezhet, a Genesis Alpha One világának felfedezése pedig elégedettséggel töltheti el a kritikusokat és a játékosokat is.



Rajtad áll, hogyan rendezed be a hajód... a legénységnek biztosan kell valami háló, de a legfontosabb a burgeres vagy a cukrászda. Természetesen.

TÚLÉLNI A NORVÉG APOKALIPSZIST

VIGOR

WHAT IF HUMANITY FALLS

[ÍRTA **TENEBRA**]

A multis túlélőjátékok műfaját durván leuralta a PUBG és a Fortnite, így igen nehéz dolga van annak, aki ilyen típusú produkcióval áll elő. A DayZ-t is fejlesztő Bohemia azonban úgy gondolta, van esélye egy Norvégiában játszódó posztapokaliptikus címmel.

Mára közhellyé vált az a kifejezés, hogy mérföldkőhöz érkezett a Playerunknown's Battlegrounds, vagy újabban a Fortnite. A két battle royale mókának persze olyan előzményei, illetve társdarabjai vannak, mint a H1Z1 és a DayZ. Ez utóbbit kínosan hosszú ideig pofozgatta a keményvonalas Operation Flashpointról és az ArmA-sorozatról elhíresült cseh Bohemia Interactive, a hatéves múltra visszatekintő játék teljes verziója csak valamikor idén fog megjelenni. Sebaj, a Bohemia az E3 alkalmából be is jelentett egy új, hasonló programot Vigor címmel, mely első látásra kísértetiesen hasonlít a DayZ-re és a PUBG-re.

A Vigorhoz az E3 alatt két röpke előzetes is érkezett: egyik a háttérsztorit, a másik a játékmenetet mutatta be. Szerencsére a Los Angeles-i show óta az alkotók már közzétettek egy szép hosszú felvételt, melyen a Bohemia csapatának két tagja részletesen bemutatta a játékot. Az eddig érkezett anyagokból kiderült, hogy a Vigor amolyan retró sci-fi egy alternatív 1991-gyel. A háttértörténet szerint a rendszerváltás helyett némi összecsapás volt a NATO és a Varsói Szerződés között, melynek eredménye egy jókora radioaktív lyuk lett Közép-Európa helyén. A túlélők ezért az

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
túlélős multi

MEGJELENÉS
2019 februárja

STÍLUSMINTA

Playerunknown's Battlegrounds
2017
(PUBG CORPORATION)

Fortnite
2017 (EPIC GAMES)

Norvégia vagy sem, már megint a nyílt terepen lehet összecsapni a játékosokkal, hogy kiderüljön, ki az erősebb kutya.

atomháború után viszonylag épségben maradt Norvégiába menekülnek. A játékos egy ilyen kívülállónak nevezett vándort alakít, akinek két fő feladata lesz: hogy megfelelő nyersanyagokat gyűjtsön be, és hogy ezek segítségével otthont varázsoljon a menedékként funkcionáló romhalmazból.

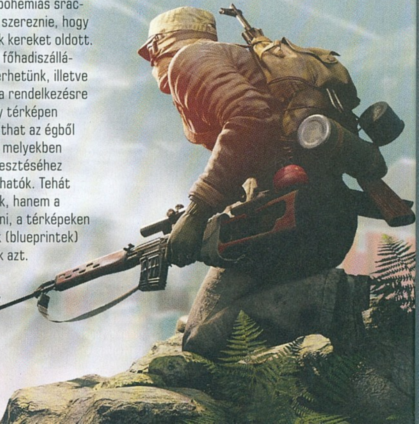
Mivel a Vigort az Unreal Engine 4 motor hajtja, ezért külsőleg is igencsak emlékeztet a PUBG-ra, és a rideg, minimalista stílus miatt az egész olyan, mintha a DayZ-t látnánk mozgásban. A különbség az, hogy itt

A Bohemia videói alapján elmondható, hogy a játék már egész jó állapotban van, és még a nyáron meg is jelenik az Xbox Game Preview korai hozzáférésű címeként, majd 2019 februárjában Xbox One-exkluzív free-to-play ingyenes játékká válik. Természetesen addig még igen sokat fog fejlődni a Vigor: dinamikusan változik majd az időjárás és a nappal-éjszaka a térképeken, és akár csapatba is verődhetünk. Ami nem fog változni, az a kíméletlen játékmenet, vagyis nem adják a tudtunkra a teljes verzióban sem, merre jár az ellen, és hány riválisunk

A battle royale-őrület kezd egy kicsit fárasztóvá válni, amit talán a fejlesztők is beláttak, mikor tagadták a tagadhatatlant.

nincsenek zombik, és a hat hatalmas pálya a gyönyörű norvég táj egy-egy szelete. Azonban a Bohemia alkotói szerint ez mégsem egy szimpla battle royale-utánzat lesz, sőt a fejlesztők el is határolódtak ettől a műfajtól. A fejlesztői naplóból megtudhatjuk, hogy itt nem a gyilkolás számít, hanem a túlélés. A bemutatónál a bohémiás srácnak úgy sikerült zsákmányt szereznie, hogy nem ölte meg riválisát, csak kereket oldott. Ugyanis a Vigorban van egy főhadiszállásunk, ahová mindig visszatérhetünk, illetve innen indulunk el felfedezni a rendelkezésre álló pályák valamelyikét. Egy térképen összesen 8-16 játékos kutathat az égből lepottyanó csomagok után, melyekben a menedék és tárgyaink fejlesztéséhez szükséges alkatrészek találhatók. Tehát a Vigorban nem karakterünk, hanem a menedékünk fog szintet lépni, a térképeken szerzett cuccok, tervrajzok (blueprintek) segítségével pofozgathatjuk azt. Tervrajzokhoz fegyverek szétszedése révén is hozzájuthatunk, és ha elhalálozunk, ezek nem tűnnek el a tárgylistánkból.

van. Mint a Bohemia alkotói elmondták, a Vigor lényege a bizonytalanság, hogy nem tudjuk, ki, merről, mikor támad ránk. Ez persze a konkurens játékokban is így van, úgyhogy a cseh srácoknak igencsak fel kell kötniük a gatyájukat, hogy a havas, radioaktív Norvégiába csábítsák a túlélőket.



ÉN IS MEG TUDOM CSINÁLNI!

TRUCK DRIVER

[ÍRTA GEBBBE] Kamionos játékot fejleszteni olyan időkben, amikor az SCS Software gyakorlatilag két címével is uralja a piacot, nagyon kockázatos biznisznek tűnik. A Triangle Studios azonban fittyet hányva minden fenyegetésre, mégis nekiállt a Truck Drivernek.

A hogy azt Remco de Rooij vezérigazgató és Marten Buijsse közösségi média menedzser is mondják a bejelentés tényét közlő rövid videóban, a szimulátoros vonal mellett sokkal inkább azon lesz majd a hangsúly, hogy mennyire bízik meg bennünk az adott helyi közösség, ahonnan vagy ahová éppen fuvarozni fogunk. Ez azért lesz majd nagyon fontos, mert ennek függvényeként kaphatunk értékesebbnél értékesebb fuvarokat, és így valószínűsíthetően ezt a pénzbeli díjazás is kellőképpen tükrözi majd. Valóban érdekesen hangzik, kíváncsian várom, hogy miként is lesz átadva az érzet, hogy minket egy településen valóban kedvelnek-e vagy sem. Talán ha sok romlott húst hozunk, akkor a feldühödött lakosok megdobálják kamionunkat a bekötőútnál? Szintén elmondásukra hivatkozva lehet következtetni magára a karrier felépítésére is a játékon belül. Ebben semmilyen meglepetés nem lesz, teljesen újoncként vághatunk neki a szállítmányozásnak, hogy aztán később függetlenné válva vihessük saját cégünket, szabhassuk testre kamionunkat.

KON(S)ZOLIDÁLT FUVAROSOK

Akad azonban tény, amely intenzív pupillatágulást tud okozni a kamionok szerelmeseinél, ha esetleg nincsen megfelelő számítógépük, hogy mondjuk a Euro Truck Simulator 2-t vagy éppen a szintén formálódó On the Road programot futtassák. Nekik igazán jó hír, hogy a Truck Driver megjelenik majd Xbox One-ra és PS4-re is. Ebben a dologban aztán valóban egyedülálló, és így könnyen piacvezető cím lehet ezeken a platformokon.

ADATOK

KIADÓ
SOEDESCO Publishing

FEJLESZTŐ
Triangle Studios

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Euro Truck Simulator 2
2013 (SCS SOFTWARE)

American Truck Simulator
2016 (SCS SOFTWARE)

A játék megjelenését illetőleg még csak feltételes információkkal sem rendelkezünk, de a mára már nagyon sok fejlesztő bevett modelljeként ismert közösségi vonalat nem szeretnék kihagyni a játék készítéséből. Magyarul ez annyit tesz, hogy Steamen korai hozzáférésű címként várható a Truck Driver, és az áruházban a kívánságlistátokra is tehetitek, mert már létezik saját oldala. Konkrét letölthető tartalom még nincsen mögötte, de a közösségközpontban már lehet kalandozni, a fejlesztők pedig úgy látom, lelkesen válaszolgatnak a felvetődő kérdésekre.

A Truck Simulatorok mellett labdába rúgni elég nehéz feladat, de talán a konzolokra is várható Truck Drivernek sikerül.

MIT VEZETEK?

Nagyon fontos és nem elhanyagolható kérdés egy ilyen játékban a licencelés helyzete. Ennek azonban még úgy néz ki, hogy teljesen híján van a fejlesztőgárda, a kamionokon fiktív márkajelzések találhatóak. Az eddigi képek alapján Mercedes és Volvo koppintásokkal szelhetjük majd az utakat. A modellek maguk nem néznek ki rosszul, de mivel nem használhatnak fel minden olyan jellegzetességet, amely segítené a felismerést, kicsit bután sikerül visszaadni az élményt. A játék motorjául egyébként a Unity Engine szolgál. Fontos még megemlíteni, hogy a bejárható világ maga teljesen nyitott, de információnk nincs arról, hogy valós helyszínekről van-e szó, vagy egy kitalált térképről. A terület nagysága is kérdéses, de az esetleges bővítések mikéntje is. Egyébként a közösségközpontban tett kalandozásaim még arra is fényt derítettek, hogy számíthatunk olyan megbízásokra is, ahol nemcsak egy pótkocsi leszállítása lesz a feladatunk, hanem a sikeres küldetés akár több fuvart is magába foglalhat egy megbízáson belül. Hogy-hogy ez eddig nem jutott eszébe az SCS Softwarenek?

BÉKÉBEN EGYMÁS MELLETT

Ugyan azzal indítottam, hogy kockázatos manapság kamionos programot fejleszteni, de a Triangle Studios kifejtette azt is, hogy nem versenytársként szeretnének a piacra betörni, hanem egy teljesen új játékélményre akarnak fókuszálni. A konzolos vonal belibbentésével ezt így akár el is lehet fogadni, viszont PC-s fronton nem gondolom azt, hogy túlzottan nagy sikereket zsebelhetnek be. Ettől függetlenül persze a vak is azt mondja, hogy majd meglátjuk! G

A látványon és a kezelőfelületen még van mit csiszolni, de a tartalommal elvileg nem lesz gond, a fejlesztők mindent belepakolnak a játékba, amit csak lehet.

MÁR MEGINT CTHULHU HÍV...

Call of Cthulhu: The Official Video Game

[ÍRTA CHOCHO] Sötétben vonagló, nyálkás borzadály keríti hatalmába az őrületbe fordult elméd utolsó idegsejtjeit, miközben sikítani próbálva tátogsz a leírhatatlan fertelem látványa okán. Ne aggódj: már csak egy pár perc, és végre minden elmúlik majd...

Nem, ez nem a Bates Motel felújított változata, hanem egy másik kísérteties épület, tele a Nagy Öregek vérfagyasztó titkaival.

Kevés olyan popkulturális befolyással rendelkező író létezett, mint az amerikai Howard Philips Lovecraft, akinek különös munkásságánál már csak elcseszett személyisége érdekesebb. A New England-i szerző rasszista tendenciái mögött egy teljesen összetört ember rejtezett, akit beteges világlátása akadályozott meg a világsztárrá válásban. Erre nem is igazán vágyott, korai, mindössze 46 éves korában bekövetkezett halálát követően azonban lassan, de biztosan megkapta azt az elismerést, amire ironikus módon később is csak legyintett volna.

Lovecraft elszigetelt munkássága egy szinte teljesen saját műfajt teremtett: ez a weird fiction kozmicista ágazata, melynek lényege, hogy a világegyetem nagyságának árnyékában senyvedő emberiség egy jelentéktelen porszem a végtelenség rideg és nemtörődöm hatalmai gyűrűjében. Lovecraft filozófiájának mélységeit máig elemzik az irodalmi szakértők, mint ahogy évről évre felbukkan egy-egy újabb műfaji meghatározás is – mostanság éppen pesszimistaként jellemzik Lovecraftet (akinek nevét az amerikai gyökerei miatt helyesen „lávkreftnek" kell ejteni – csak mondom).

A nehezen megfogható művek ugyan önmagukban remekül működnek, de mikor adaptálásra kerül a sor, valahogy hajlamosak szétesni, hisz Lovecraft nagyon sok időt tölt a főszereplői agyában, nyíltan teregetve ki azok legbetegebb gondolatait és félelmeit, nem beszélve arról, hogy ezek a karakterek az esetek többségében igazi seggfejek, akik már puszta létükkel is igazolni kívánják az író negatív emberképét. Na, már most egy önző marhával nehéz azonosulni, főleg, ha a körülötte zajló erők felfogása elméletben lehetetlen a normálisan működő agy számára – hogy lesz ebből jó film, vagy urambocsá' játék? Nos, sehogy – vagy csak nagyon nehezen. Mivel a filmek elsősorban a Borzongás magazin territóriumába tartoznak, ezért maradjunk a játékoknál, főleg, mert ősszel érkezik a Focus Home saját iterációja, amely nemes egyszerűséggel „hivatalos videojátéknak" nevezi magát, és Lovecraft talán leghíresebb elbeszélést, a Cthulhu hívását (The Call of Cthulhu, 1928) dolgozza fel.

Cthulhu legújabb hívására talán mi sem vagyunk felkészülve, a fejlesztők pedigréje ugyanis nem túl ígéretes.

ADATOK

KIADÓ **Focus Home Interactive**
FEJLESZTŐ **Cyanide**
MŰFAJ **túlélőhorror**
MEGJELENÉS **2018.10.30.**

STÍLUSMINTA

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 2005 (BETHESDA SOFTWORKS)

Amnesia: The Dark Descent 2010 (FRICTIONAL GAMES)

LEÍRHATATLAN JÁTÉKMENET

Az elsőre kissé hosszúra nyúlt bevezetés célja, hogy az olvasó is belássa, nagyon sok buktató van egy Lovecraft kaliberű alkotó munkájának feldolgozásában. Eddig talán két játék készült, amelyek valóban alkalmasak arra, hogy felérjenek a szerzőhöz: az első a 2005-ös Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, amely az atmoszféra és az alapanyaghoz fűződő hitelesség oltárán még a játékélmény okozta élvezetet is feláldozta; a második pedig a kész agyterror Amnesia: The Dark Descent, ami a PC Guru teljes játékaként sok olvasónkra hozta rá a frászt. Impozáns pedigré – és ezekhez szeretne felzárkózni annak a Cyanide-nak a munkája, amely cég azzal vált egyszerre híressé és hírhedté az iparban, hogy míg történetet írni és mesélni nagyon tudnak, addig játékokat készíteni már nem igazán.

Nem tudjuk, mi a furább: a stég végén ácsorgó rejtélyes alak, vagy hősünk, amint a vizes kövön egyensúlyozva nézi a semmit.

A Call of Cthulhu: The Official Video Game így mondhatni, elég nagy hátránnyal indul, és erre csak ráadás, hogy a játékmenetről kevesebb, mint negyedévvel a megjelenés előtt sem tudunk sokat. Ami bizonyos, az a belső nézet, illetve hogy egy akció-szerepjátékot kapunk, avagy nem csak harcolni és bujkálni kell, hanem fejlődni, új képességeket szerezni, mindezt egy hubszerűen felépített városban, ahol egyik helyszín a másik után nyílik meg, természetesen az adott küldetés függvényében.

A történet szerint 1924-et írunk, és Edward Pierce magánnyomozó bőrébe bújva látogatjuk meg az egyre különösebb bűnesetektől hangos Darkwater Islandet, ami egy fiktív sziget Boston mellett, főleg halászattal és bálnavadászattal foglalkozó, maguknak való lakókkal, akik a nap végén a helyi ivóban gyűlnek össze átbeszélni a nemzetközi helyzetet és az asztrofizika legújabb vívmányait... ja, nem, csak isznak. Ez a hely lesz egyébként Edward kedvenc pontja a városban, de nem a múlt század eleji, pre-noir nyomozókarakterek kötelező alkoholizmusa miatt, hanem mert a kocsmában terjednek a legjobban a pletykák, ott minden friss újság megtalálható, a fő- és mellékküldetések felvételére pedig egyszerűen nincs alkalmasabb hely. Edward tehát betrappol az ivóba, beszélget ezzel-azzal, csekkolja a faliújságot, a szerteszét heverő újságokat, majd mikor elég információt gyűjtött, akkor az így megnyíló helyszínekre ellátogatva folytatja le a nyomozást. A sztorinak persze csak nagy vonalakban van köze

az egyébként igencsak egyszerű Cthulhu hívásához: itt is van egy nagy vízi lény, ami széttépi a környező vizek bálnáit, na, meg furcsa álmokat lehet tapasztalni egy rejtélyes, víz alatti városról. A lakosság mutálódása és a helyiek fura keveredése az ősi halemberekkel már inkább a Lovecraft halálát követő Cthulhu-mítosz eredménye, de mivel a rövidke novella nem alkalmas egy játék alapjául, így ezt el kell néznünk a srácoknak.

FELMÉRHETETLEN SZÖRNYETEGEK

Ha már szóba jött a Cyanide, tudni kell, hogy a csapat valamiért mindig RPG-irányba törekszik, és e trend alól a Call of Cthulhu sem kivétel, noha a „miért" kérdésre nem adnak választ az alkotók. Vad dolgokra nem kell számítani, a teljesen egykutya dialógusablakokon és a kötelező tárgylistán túl a fejlődési fa az egyetlen szerepjátékos elem, ennek pedig mindösszesze négy ága és tizenegy képessége van. Akad itt zárfeltörés, fenyegetés, meggyőzés, cseverészés, dedukció, nyomozás, gyógyítás, olvasottság, intellektus és okkult tanok ismerete – mindegyik alatt egy százalékos sáv jelzi, mennyire jártas bennük Edward, azaz a fejlődésnek van egy maximálisan elérhető szintje. Ezenfelül kiemelt szerepet kap a játékban az őrület is: ha túl sok felfoghatatlan szörnyűséget látunk, nyomozónk elveszíti a józan eszét, és bár azt még nem tudjuk, a játék nyelvére fordítva ez pontosan mit fog jelenteni, a magam részéről bízom benne, hogy a Dark Corners of the Earth és a szintén lovecrafti, ám csak GameCube-ra kiadott Eternal Darkness kamu ijesztgetései és hallucinációk már nem térnek vissza, így 2018-ban.

Márpedig esélyes, hogy ezt kapjuk osztályrészül, lévén a játék a Chaosium 1981-es papír-ceruza szerepjátékából merít a legtöbbet. Ez most a hetedik kiadásánál tart, a licenc azonban nem foglal magába túl sok konkrétumot, a történetet is úgy hozza tető alá a Cyanide, hogy a korábbi kiadásokhoz alapokat író szerzőkkel együtt jegyeznek egy állításuk szerint a horrorra és a nyomozásra fókuszáló forgatókönyvet. Fontos tudni egyébként, hogy bár a Call of Cthulhu szerepjátékban a harc elkeseredett és nehézkes, azért igenis létező dolog, így esélyes, hogy néha a The Official Video Game-ben is pisztolyt kell ragadnunk, bár a fejlesztők erről nyíltan sosem beszéltek. Sokkal inkább a küldetések sokszínűségét hangsúlyozták, állításuk szerint az igazság felderítésének számtalan módja lesz a programban, mely így többszörösen is újrajátszhatóvá válik, még az adott főszereplő ellenére is.

Ugye mondtam, hogy tele van titkokkal a házikó? Kezdetnek nagyszerű rejtély, hogy szegény hullát miért nem keresték.

LEÍRHATATLAN OCSMÁNYSÁGOK

Szóval ez minden, amit a Call of Cthulhuról tudunk, leszámítva a tényt, hogy a játék nem néz ki túl jól, az eddigi képek és videók alapján az előző konzolgeneráció szintjén mozog, csak magasabb felbontásban. Baltával faragott emberek és lények, mindent zöldes színbe borító bevilágítás, átlag alatti fizika... na, igen, a Cyanide eddig sem arról volt híres, hogy messzemenőkig kihasználná a technológiákat. Az biztos, hogy mire e sorokat olvassátok, már nincs sok hátra az október 30-ai megjelenésig, a játékot pedig Steamen már elő is lehet rendelni laza 45 eurós áron. Én a helyetekben nem csapnék rá le azonnal, hanem megvárnám a teszteket, különösképpen a Guruét, mert csak ezt a magazint (és a Borzongást) olvasva nem bosszantjátok fel a Nagy Öregeket!

Inkább a cián!

A Cyanide SA egy francia fejlesztőcsapat, amit 2000-ben alapítottak, elsősorban biciklis játékok fejlesztése okán. Tour de France-sorozatuk, ami PC-n Cycling Manager címen ismert, azóta is él és virul, a kétezres évek vége óta pedig más műfajokban is kipróbálják magukat. Ők készítették többek között a valóban remek Blood Bowlt, valamint a Runaway-sorozat záróakkordját, de sajnos ezt a két játékot leszámítva csak közepes darabokra tellett tőlük. A PC Guru olvasóinak a Bound by Flame és az Of Orcs and Men lehet ismerős – a remek karakterek és ötletek mellett mindkét játékot kiváló forgatókönyv, de közepes technológiai megvalósítás és borzasztó játékmenet jellemezte. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az utóbbi időben úgy tűnt, lassan összeszedik magukat: a lopakodós akciójáték, a Styx-széria két része például kifejezetten kellemes darab, a tavaly áprilisi számunkban tesztelt Styx: Shards of Darkness 80%-ot kapott az egyébként igencsak szigorú Tenebra kollégától.

VAN ZSÁK, NINCS(D)ZSÁK

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

[ÍRTA BÖJTI] **HA VALAKI ATTÓL TARTOTT VOLNA, HOGY A JAPÁN FENEGYEREKEK BELEŐRÜLVE A SOULS-JÁTÉKOK SIKEREIBE SOHA NEM SZABADULNAK A MÓKUSKERÉKBŐL, ISMÉT KELLEMESEN CSALÓDHATTAK, ELVÉGRE BÁR A FROMSOFTWARE ÚJ PRODUKCIÓJA ELSŐ LÁTÁSRA HASONLÓ KORÁBBI MŰVEIHEZ, HA ALAPOSABBAN BENÉZÜNK A RÉSZLETEK KÖZÉ, NYILVÁNVALÓVÁ VÁLIK A KÜLÖNBSÉG.**

Tavaly már elhangzott a mondat: Shadows Die Twice, a találgatások pedig megindultak ugyan, de igazán senki nem érzett rá a megoldásra, ami minden tippel ellentétben az idei E3 során egy (majdnem) teljesen új élményt hozott. Ha az nem lett volna elég megdöbbentő, hogy a programot a Microsoft konferenciáján leplezték le, mint az Activision szárnyai alatt készülő új projekt (kétszeres pofon – bár ez a cím legalább nem lett exkluzív, mint mondjuk, a Ninja Blade vagy az Otogi), az pláne meglepte a közönséget, hogy sem Dark Souls, sem Bloodborne, sem King's Field, hanem bizony egy teljesen új szerzemény készül a tokiói csapatnál. A jó hír az, hogy a Sekiro persze tartalmaz ezt-azt a korábbi, a gyökereket jelentő franchise-okból, ráadásul Mijazaki Hidetaka, az első és harmadik DS, valamint a Bloodborne direktora bábáskodik felette. A rossz hír pedig: esélyesen mindenkinek újra kell majd terveznie a korábban bevált taktikát és stratégiát. Persze egy vérbeli DS-veteránnak ez talán a legörömtelibb információ, elvégre pont az a lényeg, hogy a játékos a komfortzónán kívülre kerüljön, így mindig megfelelve a kihívásnak.

AZ EDO-KORSZAK ELŐTT

Az Asikaga sógunátus alatt beköszöntött Muromacsi-kort ugyan 1573-ig datálják, de tulajdonképpen már közben, egészen pontosan 1465-ben új korszak indult, a Hadakozó Államok, avagy a Sengoku kora. Az Asikaga sógunok meggyengültek, az ország pedig az állandó belviszályok és háborúk otthonává vált, miközben az első keresztény, portugál hajósok is megérkeztek, ezzel az európai vívmányokat is megismertetve a kor embereivel. Izgalmas időszakról van szó, amely egyébként Oda Nobunaga által már ismerős lehet a játékosoknak is, hiszen többek között a Dynasty Warriors és a Capcom remek Onimusha-szériája is a történetébe helyezte a hadvezért.

A Shadows Die Twice ebben az időszakban indul, mikor a főszereplő sinobit, miután még a karjától is megfosztotta, félholtan magára hagyja egy, az ifjú urát elrabló szamuráj klán. Hősünk ezután arra ébred, hogy egy titokzatos alak protézissel pótolta a hiányzó végtagot, a főszereplőt pedig Sekiroként, avagy „egykarú farkasként" nevezi el – innentől nincs is más hátra, mint az édes bosszú, avagy a klán felkutatása, mielőtt a gyermek vérét veszik.

EGYSZEMÉLYES KALAND

Ami egyértelműen változás a játékmenet terén, az a multiplayer teljes elhagyása, avagy immáron sem PvE, sem pedig PvP nincs másokkal, csak egyedül lehet nekivágni a történetnek. Bár egyes pletykák szerint ez sem teljesen igaz, merthogy meg nem nevezett forrásokra hivatkozva találni olyan újságcikket, ami szerint egy másik játékos világába csatlakozva adott nehézségű ellenfelek felett bizony át lehet majd venni az irányítást, így nehezítve a másik fél dolgát. Őszintén? Nem biztos, hogy a Sekiro esetében erre tényleg bárkinek szüksége volna.

Már csak azért sem, mert az eddig ismert formulákhoz képest alaposan megváltozik a játék rendszere. Az már biztos, hogy nem lesz a Souls-játékokból ismert könnyedebb RPG-felépítés, illetve nem lehet majd kasztot választani, vagy akár a karaktert személyesebbé faragni. A hős tehát adott, és bár valamilyen fejlődés éri a kampány során, ez messze nem a megszokott sémát hozza, hiszen lelkek sem lesznek, sőt más hasonló fizetőeszközről és a fejlődést támogató összetevőről (mondjuk vér, lásd Bloodborne) sincs információ. Emellett

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció

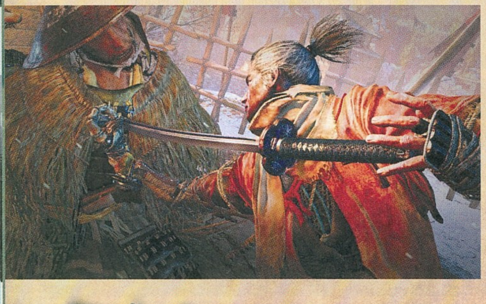
MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

Tenchu: Stealth Assassins
1998 (ACTIVISION)

Dark Souls
2011 (NAMCO BANDAI)

Igen fontos újítás (legalábbis a fejlesztők előző játékaihoz képest), hogy immáron vertikálisan is megnyílik a világ.



FÉMFARKAS XD

Nem, nem teli szájjal röhögve próbáltunk ideillő emojit találni, hanem ez a címe a FromSoftware majdnem elfeledett, a nemzetközi piacot alaposan elkerült játékának. Egészen pontosan Metal Wolf Chaos XD a cím – eredetije kizárólag Japánban jelent meg Xbox 360-ra, hogy kicsit népszerűsítsék a konzolt a szigetországban. Bár a stúdió ehhez adott, mégis fura, hogy pont azt a programot szánták erre a célra, amit minden idők legpatriótább, legamerikaibb akciójátékának mondanak. A külső nézetes produkcióban tankok, helikopterek és egyéb gépek sorakoznak fel a pofonra várva, amit a játékos egy mechben ülve oszt ki. Hogy a Metal Wolf szó szerint kultjátékká nőtte ki magát, az részben annak köszönhető, hogy 2004 óta sehol máshol nem jelent meg a szigetországon kívül – így érthető, ha egy hangosabb réteg teljesen elalélt a bejelentéstől –, részben pedig szórakoztató játékmenetének. Amit még ebben az évben kiélvezhetünk, méghozzá akár 4K-ban is, megújult irányítás, új mentésrendszer és 16:9-es kép mellett, már persze, ha van ehhez megfelelő vasunk. Várjuk szeretettel.

Vajon ha abba a nagy épületbe eljutunk, jönnek majd magukat ládáknak álcázó szörnyek, netán élőhalott kapuőrök?

megváltozik a halál, újraéledés, begyűjtés metodikája is. Mivel nincs lélek, nem kell visszamenni az elhalálozás helyszínére, nem kell begyűjteni az elvesztett javakat, bár jelenleg még maga a halál jelentősége is kérdéses, elvégre a prezentáció során elhullott Sekiro egy szimbólum felvillanását követően feltápászkodott, majd újra nekiesett meglepett ellenfeleinek. Hogy erre hány lehetőség lesz, az nagyjából sejthető a címből, de a FromSoftware legénységét és a direktor nyilatkozatait ismerve a kihívás biztosan nem csorbul, és ez pláne akkor válik nyilvánvalóvá, mikor kicsit komolyabban figyeljük meg a bemutatott harcrendszert.

Az egyik legfontosabb változás eleve a korszakból adódó eszközhasználat, mert ugye ezúttal nem a nyugati kultúrából ismert korok és fantáziák köszönnek vissza a játék univerzumában. Sekiro legfőbb fegyvere emiatt a katana, és bár lesz nála egy balta is, azzal tulajdonképpen leginkább az ellenfelek védelmét lehet megtörni. Egy szedett-vedett, deszkákból összebarkácsolt pajzs például könnyedén szétcsapható a segítségével, hogy a másik fél hátrabillenve veszítsen el minden lehetőséget a támadásra. A fejszével remélhetőleg egy testesebb opponens is kibillenthető az egyensúlyából, de az eszköz teljes felhasználási listája még nem került nyilvánosságra. Nem elhanyagolható fontosságú a grappling hook, avagy az elhajítható, kilőhető horog, amivel egyfelől a magasabb helyekre húzhatja fel magát a játékos, másfelől viszont a harcok során is be lehet vetni, sőt ilyenkor az ellenfélhez is pillanatok alatt odajuthat a karakter. A Shadows Die Twice láthatóan a Bloodborne offenzív harcrendszerét idézi a harcaival, ezért az állandó védelem is kevésbé lényeges, de láthattuk azt is, ahogy Sekiro egy kalap fémszerkezetét felhasználva hárítja el a kevésbé védhető támadásokat. Mindezeken túl könnyű felfedezni az arton is feltűnő, karra erősített, ágyúszerű lőfegyvert, valamint azt, hogy Sekiro itt-ott mintha szimbólumokat, varázslatokat vagy éppen valamiféle vakító szikrát vetne be ellenfeleivel szemben. Hogy ezek pontosan mik és mire jók, azt remélhetőleg hamarosan megtudhatjuk. Nem utolsósorban, ha valaki a pacifistább megoldásokat szereti, az állandó harc helyett kiélvezheti a korszak és a karakter adta lehetőségeket is a lopakodással, így lehetőleg minél többször elkerülve a fizikai kontaktust.

TÜKRÖM, TÜKRÖM, MONDD MEG NÉKEM, KIRÁLYOK MEZEJÉRE MIKOR LEHET ÚJRA LÉPNEM?! - MANTRÁZZA BÖJTI ÁLLANDÓAN, MINDHIÁBA.

MINDENBŐL A LEGJOBBAT

Egyértelmű, hogy a Shadows Die Twice sok szempontból ígéretes, ráadásul jó ideje a legtöbb lényegi újdonságot hozza a FromSoftware által alkalmazott, kellően bejáratott receptbe. Nem beszélve arról, hogy pályadizájn és -kialakítás terén is sikerül legalább az első Dark Soulsig visszakanyarodni, ami azt jelenti, hogy egy nagyobb, viszonylag nyitott világot kapunk, amiben aztán el lehet császkálni, nézelődni, maximum a leverhetetlennek tűnő ellenfelek igazítják majd el a kalandort, hogy „ne tovább, ide majd később gyere!"

Emellett a horog állandó jelenléte és alkalmazása szinte megkövetelte a pályák vertikális nyitottságát, amit természetesen meg is kapunk. A legérdekesebb döntés (már ha igazak a hírek és marad is így a koncepció) mindenképpen a multiplayer elvetése, mert a Souls-játékok azért rendesen megváltoztatták az általános videojátékos szokásokat, rengeteg helyről köszönt vissza a sajátos megoldás, amit a stúdió állandó jelleggel tökéletesítgetett az évek folyamán. Kérdőjeles még a fejlődés mértéke, a bevethető eszközök teljes tárháza, a világ nagysága és a misztikum jelenlétének mértéke is.

Ami viszont már most is biztosra vehető, az a szokásos, minőségi hozzáállás, ami sütött a prezentációról, ahogy a hangulat is. Atmoszféráért a csapatnak nem kell a szomszédba mennie, avagy nyugodtan mondhatjuk, hogy jövőre ismét különleges élményben lesz részünk. Hogy a nehézség milyen lesz, mikor immáron már segítséget sem lehet kérni, na, az még a nagy kérdés, emiatt pedig lehet, jobb, ha mindenki felköti a gatyáját, mert a fejlesztőket ismerve ez a kaland sem lesz sétagalopp. Legalábbis reméljük.

ISTENI SZÉL EGY JAPÁN SZIGETEN

GHOST OF TSUSHIMA

[ÍRTA TENEBRA] **Az Infamous-sorozatról elhíresült Sucker Punch tavaly jelentette be Párizsban, hogy Ghost of Tsushima címmel nyílt világú szamurájos játékot készít. A Japán-rajongók várakozását a Tsushima lenyűgöző, játékmenetet bemutató E3-as prezentációja pedig csak tovább fokozta.**

Szinte már kapnánk elő a Coltot, de ez egy másik embertelen vidék, teljesen más szokásokkal, amihez hozzá kell majd szokni.

A Los Angeles-i E3 idén egy bizonyos szempontból a szamurájok és nindzsák show-ja volt, minthogy több kapcsolódó játékot is bejelentettek a nagy rendezvényen. Történelmi japán közegben játszódik a FromSoftware új Souls-szerű akció-kalandjátéka, a Sekiro: Shadows Die Twice (38. oldal), a Sony konferenciáján bejelentett Nioh 2 és a Ghost of Tsushima is. Utóbbit az a fejlesztőcsapat készíti, mely a szuperhősös, nyílt világú Infamous-szériával vált híressé. Ezért is ért minket nagy meglepetésként, hogy a Sucker Punch Productions bevállalta a kockázatot, és a tavaly októberi Paris Games Weeken egy rövid, de annál hangulatosabb sztori-előzetessel jelentette be középkori Japánban játszódó új akció-kalandjátékát. A produkcióról azóta csupán a decemberi PlayStation Experience-en kaptunk részletesebb infókat, így el is vártuk a stúdiótól, hogy az idei E3-on mutasson valamit az ambiciózus projektből. És bizony mutatott, nem is akármilyen minőségben!

A játék nem annyira a realitásra törekszik, inkább a filmszerűség a lényeg, azonban valós háború szolgáltatja az alapokat.

MINT A TÁJFUN

A Ghost of Tsushima a XIII. századi Japánban, Cusima szigetén játszódik a legelső, 1274-es mongol invázió alatt. A mongolok kétszer, 1274-ben és 1281-ben próbálták meg elfoglalni Japánt. A két háború, vagy inkább összecsapás több szempontból is mérföldkőnek számított. Egyfelől Kublaj kán megtanulta, hogy nem érdemes a japán szamurájokkal és a japán partokat védő tájfunnal, az elsöprő erejű trópusi ciklonnal (innen a kamikaze, vagyis az „isteni szél" kifejezés is) kekeckedni. Másfelől a szamurájok is átgondolták kicsit a harcmodorukat, tökéletesítették fegyvereiket a mongolok bőrpáncéljaival szemben, és megtanultak másképp (értsd: becsületet nem ismerő, kíméletlen módon) harcolni a szabadságukért az idegenek ellen. A játék főhőse, Jin Sakai is egy ilyen harcos lesz, aki a sziget utolsó szamurájainak egyike, és felül kell vizsgálnia értékrendjét, ha le akarja győzni a betolakodókat.

A Sucker Punch a fő sztoriról az E3-előzetesben sem volt hajlandó elárulni semmit. Brian Fleming producer megerősítette, hogy ebben egy komplex mellékküldetést láthattunk, melyben megismerhettük Jin egyik társát, Masakót, aki a mellékszál egy pontján kénytelen párbajt vívni barátjával. A játékmenetet látva első körben az merülhet fel bennünk, hogy a Ghost of Tsushima elképesztően gyönyörű. A Sucker Punch a lehető legtöbbet hozta ki az ötéves konzolból, illetve a PS4 Próból. Azt már persze a Sony konferenciájának másik nagyágyúja, a The Last of Us Part 2 lélegzetelállító demonstrációja is bizonyította, hogy a PlayStation 4-ben még mindig van potenciál, ám a Ghost of Tsushima talán egy újabb, magasabb szintre is emelte a látványorgiát. A játék a készítők szándéka szerint hol filmszerű, hol festményszerű, így szemkápráztató, amint a napsütötte mezőkön lengedezik az árvalányhaj, de csodás az őszt érzékeltető (októberben kezdődött meg a mongol invázió), lehulló vörös falevelek között vívott Jin-Masako kardpárbaj is. Sőt már-már szimbolikus az a kép a videó

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment Europe

FEJLESZTŐ
Sucker Punch Productions

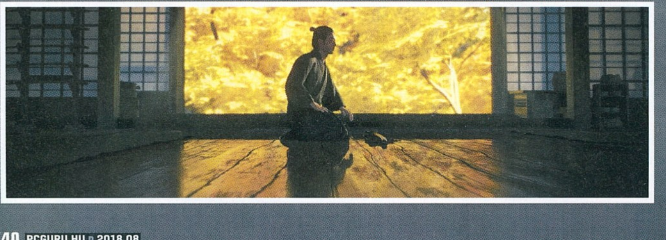
MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
nem ismert (talán 2019)

STÍLUSMINTA

Tenchu
1998 (ACTIVISION)

Assassin's Creed
2007 (UBISOFT)



Kublaj kán démonizált harcosaival szemben néha úgy tűnhet, felesleges harcolni, de ezúttal is bebizonyosodik, hogy bármire képes vagy, csak akarnod kell.

elején, melyen a mező egybe ér a háttérben lángoló épületekre nehezedő, fekete felhőkkel, melyeken itt-ott már sikerült áttörnie a Nap sugarainak. Avagy semmi vész, megérkezett az utolsó szamuráj, aki majd kiebrudalja innen a betolakodókat!

Nate Fox, a játék kreatív rendezője amúgy azt is elmondta az E3 után, hogy bár nagyon sok kutatást végeztek a témában (például több körutat tettek az alkotók Cusima szigetén), mégsem ragaszkodtak szigorúan a történelmi tényekhez. A Sucker Punch számára Kuroszava Akira A hét szamurája és Sanjurója, valamint Miike Takasi 13 bérgyilkosa volt a referencia, és a filmszerűség érdekében például a játékbeli páncélok sem korhűek, hanem későbbi századokból származnak. Az összkép persze autentikus lesz, főleg, ha bekapcsoljuk a japán szinkront, mely egy XIII. századi nyelvjárás alapján készült.

AZ UTOLSÓ SZAMURÁJ EGY NINDZSA

Persze mondhatnánk nyugodtan, hogy a szélfútta árvalányhajmezőket a Sekiro is ellőtte, nincs ebben semmi különös. Azonban, ahogy a Sekiro, úgy a Ghost of Tsushima sem árul zsákbamacskát, ha játékmenetről van szó. Az E3-előzetesben a Sucker Punch a mellékküldetés apropóján bemutatta, mit jelent a nyílt világ, és milyen a szamurájharc. Mint tudjuk, a játék nem fogja majd a virtuális szamurájok kezét, és Jinnel szabadon felfedezhetjük Cusima szigetét. Eközben vállalhatunk a demóban látotthoz hasonló komplex mellékküldetéseket. A bemutatóban Jin szembekerül mongol harcosokkal, miközben egy szentély felé közelít, találkozik Masakóval, és a szentélyben egy papot kell megszabadítania fogvatartóitól, aminek társa nem örül. A mongolok túlerőben vannak, és uralják a szigetet, tehát a szalmából fonott köpenybe öltözött Jinnel nem lehet majd ész nélkül nekirontani az ellennek. Habár Chris Zimmerman egy E3 után közzétett interjúban megerősítette, hogy éppenséggel lehet, csak nem érdemes, mert a játékosok rendelkezésére áll néhány más opció is. Sokkal kifinomultabbak, sőt látványosabbak a videóban is bemutatott alternatív megoldások.

Persze a Ghost of Tsushimában a párbajok (egy-egy elleni küzdelmek) és a hagyományos kardozós tömegjelenetek is izgalmasak lesznek, mivel a Sucker Punch David Ishimaru harcművész segítségével, motion capture technológiával vette fel a mozdulatokat, és alakította ki a harcrendszert. Ám mint az E3-demóból kiderül, és ez történelmileg amúgy hiteles, Jinnek fel kell adnia a szamurájok becsületkódexét, és „a szellem útjá"-t járva olykor lesből kell támadnia. Vagyis a játékban ezt sem kell, de igencsak kifizetődő, amit a videóban látunk: Jin belopakodik a szentély területére, egy horoggal felkapaszkodik a főépület tetejére, majd ahogyan azt az Assassin's Creed-sorozat részeinél tapasztalhattuk az orgyilkosoktól, hősünk a gerendákon meglapulva vár a megfelelő pillanatra. Ekkor bizonyos gombokat adott ritmusban lenyomva láncreakciót indíthatunk el, melynél Jin egy-egy halálos csapással végez a szentélyben a papot körülvevő ellenségekkel. Hogy ez a gyors, rajtaütésszerű gyilkolás konkrétan milyen elv alapján működik, és pontosan hogyan, hányszor, mikor lehet alkalmazni, arról az alkotók még nem szóltak, de ha eredeti húzásnak nem is, felettébb tetszetősnek, látványosnak tűnik ez a játékelem.

PÁRBAJ A NAPLEMENTÉBEN

A roppant meggyőző prezentációt Jin és Masako párbaja, illetve a mongol erősítés érkezése zárta. Bizonyára nem voltam egyedül azzal az érzéssel, hogy mindezt órákig tudtam volna nézni, sőt mi több: játszani. A hangulat tökéletes, a játékmenet, ha első blikkre nem is annyira összetett, de izgalmas felfedezést és csatákat ígér. Akik rajonganak a japán kultúráért, vagy legalábbis imádják Kuroszava, Kobajasi Maszaki, Kitano Takesi vagy Miike szamurájfilmjeit, azoknak a Ghost of Tsushima Kánaán lesz. A Sucker Punch játékával csak két nagyobb gond lehet: konkrét megjelenési dátuma még nincs, és sajnos PlayStation 4-exkluzív címről van szó. Ám úgy gondolom, hogy a God of War, a The Last of Us Part 2 és a Spider-Man mellett a Ghost of Tsushima miatt abszolút megéri beruházni egy PS4-re, főleg, hogy közeleg a generációváltás, így a konzolnak mostanában biztosan csökkenni fog az ára. G

Mongolok a parton

A mongol Kublaj kán több arrogáns, behódolásra felszólító üzenetét követően végül 1274 őszén indította meg több száz hajón a becslések szerint tízezres seregét Japán ellen. A kán hada a már elfoglalt Koreához közel eső Cusimán szállt partra október 5-én. Az egy-egy elleni küzdelmekhez szokott japánok nem tudtak mit kezdeni a bombákat és mérgezett nyilakat is bevető mongolokkal. A szigetországnak az volt a szerencséje, hogy a hajókat hatalmas tájfunok pusztították, és a lovasíjász nép közelharcban gyengének bizonyult. Így bár a mongoloknak sikerült elfoglalnia Iki szigetét is, végül a híres kard, az ellen bőrpáncélját is átütő katana mellett az éjszakai rajtaütések mentették meg Japánt.

SZIGETI VESZEDELEM

Seeds of Resilience

[ÍRTA WILSON] Járd be a világot, ismerj meg egy új területet, és ott próbálj nem meghalni! Egy utazási irodának ez nem feltétlenül lenne a legjobb szlogen, de egy túlélős/település-menedzselős játék esetében körülbelül pont ezeket várja el az, aki a fejlesztőknek már most bizalmat szavaz a pénzével.

Jelenleg teljesen újat mutatni a túlélős játékok műfajában nem lehetetlen, de legalább annyira nehéz, mint olajmezőből meggazdagodni Magyarországon, vagy évi több millió látogatót vonzó vízi parkot létesíteni a Szahara közepén. A siker morzsái lehet, hogy megtalálhatók, de azt felvirágoztatni, vagy a célt egyáltalán elérni valami olyan isteni szikrát és tehetséget követel, amivel generációnkként csak kevesen születnek. Hogy ki lesz a következő Will Wright, Markus Persson, Dean Hall vagy épp Brandon Greene, az a sors szeszélyétől függ, ahogy az is, mi lesz a következő népszerű műfaj vagy játék – de vannak, akik ennél kevesebbel is beérik. A Seeds of Resilience mögött álló, gyakorlatilag egyszemélyes Subtle Games világmegváltó ambíciókkal szerencsére nem rendelkezik, egy egyszerű ötlettel viszont igen: új dimenzióból megközelíteni a városépítős/túlélős játékokat.

EGY ÚJ VILÁG

A dimenzió ezúttal szó szerint értendő, a Seeds of Resilience ugyanis kifejezetten szokatlan, izometrikus szögből képzeli el a maga világát, kötött kamerával, apró téglalapokra osztott, Minecraft-szerű terepdarabkákkal, és egy annyira aprócska földnyalábbal, amit szigetnek is túlzás lenne nevezni. És bár minden oldalról víz veszi körül, leendő lakói fatákolmányokon érkeznek rá, nem minden bogár rovar, és nem minden helyszín sziget. Ott van rögtön a flóra és a fauna, ami inkább emlékeztet egy kelet-európai vidékre, mint trópusi szigetre, a maga tölgy-, nyír- és diófáival, bambuszaival, bogyóbokraival... és tengerparti homokjával. Na, jó, valamennyire természetesen sziget, de nem az a szokványos, a való világ szabályaihoz görcsösen ragaszkodó makrouniverzum.

ADATOK

KIADÓ
Subtle Games

FEJLESZTŐ
Subtle Games

MŰFAJ
túlélős, stratégia

MEGJELENÉS
2018.07.04

STÍLUSMINTA

Banished
2014 (SHINING ROCK)

Kingdoms and Castles
2017 (LION SHIELD)

> Kifejezetten nehéz ma már igazi újdonságot kitalálni, de néha talán nincs is rá szükség, és elég az is, ha a már jól bevált formulákat picit megkavarjuk, plusz az eredményhez hozzáadunk egy kevéske extra adalékot.

A valóságtól való elrugaszkodás itt viszont körülbelül véget is ér. Ebben a világban nincsenek szörnyek, futurisztikus gépek, nincs mágia, meg úgy igazából semmi. Bár még naptár sincs, a Seeds of Resilience gyorsított tempóban vezet végig az emberi civilizáció fejlődésével járó technológiai innováción. Azaz az elején még csak bogyókat, gyümölcsöket, növényeket kell kézzel szedegetni, aztán gyorsan lehetőség nyílik kőeszközök gyártására, az emberek faházakba költözhetnek, hosszú és kínkeserves munka árán pedig egy komplett, a mezőgazdaság köré épített települést is össze lehet hozni, de ez keveseknek fog megadatni.

SZÁMŰZVE

Ez ugyanis legalább olyan nehéz feladat, mint... mint bármelyik túlélős játékban. Mivel itt már kezdésként is három ember életéről kell gondoskodni (akikhez idővel több csatlakozik), legközelebbi rokona inkább a városépítős cuccok között keresendő. A Banished például remek példa, ahol sokkal könnyebb kiirtani a teljes populációt, mint akár csak egy pár napig is olajozottan működő települést létrehozni. Pedig itt valamennyivel egyszerűbb az élet, az idő például körökre osztva telik. A karakterek ébredés után adott mennyiségű órából gazdálkodhatnak – átlagosan 6-8 órából – és ebből kell fedezni minden lépést.

Egy bokor lecsupaszítása, vagy néhány ág összeszedése 1-2 óránál nem tart tovább, de fából jó esetben is csak 2-3 takarítható be. Az idő menedzselése így legalább annyira fontos, mint a nyersanyagoké, hiszen minden tákolmány, az épületektől kezdve a felszerelésig több komponenst is megkövetel, így azokat előbb össze kell szedni, és abból az összerakást csak olyasvalaki tudja elvégezni, aki ezen a téren rendelkezik valamiféle jártassággal.

A 14 eurós (kb. 4500 forintos) Seeds of Resilience minden szempontból élvezetes és szórakoztató, még úgy is, hogy fix kamerája magát a túlélést szabotálja (ha például a fák kitakarnak egy bokrot, akkor azt letakarítani sem lehet...). Alapvetően nem túl szép, a kezelőfelülete pedig nemcsak elfoglalja a fél képernyőt (szó szerint), de bűnronda is, azonban a túlélés menedzselése rég volt annyira lebilincselő és szórakoztató, mint ebben az izometrikus szigetpokolban. Ami nem is sziget. (DE!)

Egy apró földrészen új, teljes értékű életet kezdeni nem egyszerű feladat, ezúttal ráadásul a teljes ipari forradalmat átélheted.

MECHBEN VETNI ÉS ARATNI
SCYTHE
DIGITAL EDITION

[ÍRTA **BÖJTI**] **Az alternatív Európa háborúzik, miközben hatalmas mechek róják a vidéket, a Ruszvet birodalom pedig soha nem alszik. A technikai forradalom utáni megváltozott körülményekből született Scythe egészen új fronton lép háborúba, méghozzá a komplex 4X világában.**

Mechek szedik a virágot a mezőkön, nem pedig fodros, hímzett szoknyás lányok? Ismerős a felvezetés? Nem véletlen, elvégre a Jakub Rózalski által megteremtett Scythe, illetve annak fantasztikus képi világa már szóba került a 2018/04-es Guruban, azon belül is az Iron Harvest előzetesénél, ami egy szabadosabb, inkább a videojátékos stratégiai vonalat erősítő feldolgozás lesz, majd valamikor 2019-ben. Chocho ott tulajdonképpen mindent elmondott a sok szempontból a Company of Heroes-sorozatra hajazó adaptáció kapcsán, így az alapokra is kitért, emiatt nem írok le mindent újból, de a lényeg, hogy az 1920-as évek egy egészen új formában elevenednek meg, miközben a háború teljes gőzzel zajlik. A Polán Köztárság, a Ruszvet Birodalom soha nem nyugszik, emellett pedig az ember- és erőforráshiány miatt nem csak az élet drága – éppen ezért üdvözölendő a döntés, miszerint a lengyel (mi más?) The Knights of Unity a táblás játékot veszi alapul, de jó PC-s újraértelmezésként a 4X stratégiával szemezget.

Rózalski sajátos világa egyre népszerűbb a videojátékos formába öntött társasjátékok között, de 4X-ként ez az első próbálkozás.

TERMELJ ÉS GYŰJTS!

Nem nehéz kitalálni, miről szól a program: taktikáról és átgondolt stratégiáról, aminél szinte a nulláról kezdve kell nemcsak nyertes féllé válni, de közben birodalmat is építeni. Az öt elérhető frakció közül választva ott a lehetőség a begyűjtésre és építésre, méghozzá úgy, hogy a játékos nemcsak egyedi erőforrással rendelkezik (energia, népszerűség stb.), de mindenkinek van egy speciális, mások által nem ismert küldetése is, ami alapvetően határozza meg a cselekedeteit. Éppen ezért, miközben a fő cél természetesen a minél nagyobb hatalom kiépítése, minden fél más megbízatással rendelkezik, más a mozgatórugó. Persze a kiindulópont az, hogy a rendelkezésre álló területen az egységek termeljenek, a nyersanyagból aztán bővítések és fejlesztések szülessenek, ami a haderő képzését és növelését is maga után vonja, így a későbbi csatákban is sikerre lehet vinni az összesített erőként bevetett csapatokat.

Ami pedig igazán különlegessé teszi ezt az egészet, az a látvány és a hangulat. A bedobott artok, a zenék, az animált mozgások a táblán nagyon igényes összképet mutatnak, ami túlmutat az ingyenes Tabletopia hasonló, fizetős kiegészítőjének visszafogottabb és maradibb megoldásain, bár hozzá kell tennem, hogy azzal szemben elmaradásokat is fel lehet fedezni. Ilyen a nem éppen felhasználóbarát felvezetés, betanítás, ami szinte teljesen ignorálja azt a lehetőséget, hogy valaki még nem találkozott a társasjátékkal (hát hogy képzeli az illető?), emiatt pedig alaposan oda kell figyelni, ha valaki szeretné megérteni a meglehetősen összetett szabályokat, miközben kártyák és a hagyományos megoldásoktól eltérő rendszerelemek színesítik a körülményes összképet.

ADATOK

KIADÓ
Asmodee Digital

FEJLESZTŐ
The Knights of Unity

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.07.13.

STÍLUSMINTA

Tabletopia – Scythe
2017 (TABLETOPIA)

Iron Harvest
2019 (KING ART GAMES)

Ha viszont sikerült, és működik a varázslat, akkor egészen rendben van az összkép. A társasjáték persze társaságban az igazi, nem véletlen az elnevezése, de gép ellen is el lehet szórakozni, miközben lokális multi várja a közösség felé nyitottabb delikvenseket. A jelenleg 20 eurós, nagyjából 6400 forintos korai hozzáférésű verzióra még ráfér némi javítgatás, fejlesztgetés, pláne a rendes betanító szakasz, valamint a megnyerést jelentő képernyő hiányát tekintve, emiatt némi árcsökkentés sem volna ördögtől való gondolat. De az alap kimondottan olyan, amire lehet építkezni, így remélem, nem siklik félre a projekt, mert a téma a különleges artdizájnnal mindenképpen megérdemelne egy-két – a megvalósításában, részleteiben – alapvetően eltérő, minőségi feldolgozást.

A térkép olyan, mint a megelevenedett álom, ehhez ért a csapat, de a kezdőknek egyelőre más nem is jut, csak a nézelődés.

ŰRSEBÉSZEK

PHOENIX POINT

[IRTA WILSON] **Megint meg kell menteni a Földet: űrlények helyett ezúttal mutánsok akarják kiirtani a civilizációt, de az emberiség felveszi a kesztyűt, hogy vérrel, verítékkel, fegyverekkel és az XCOM-ból kölcsönzött játékmenettel vívja ki a függetlenségét.**

Maradandót alkotni, majd annak további sorsáról lemondani az egyik legnehezebb kihívás minden alkotó számára. Az a bizonyos „maradandó" a Gollop-testvérek életében egy olyan játék, amely legalább egy évtizeden át kallódott, egyik kézből a másikba vándorolva. Mert az 1994-es X-COM: Enemy Unknown műfajt ugyan nem teremtett – elvégre maguk a Gollop-testvérek követték el lélektani elődjeit, a Rebelstarokat –, de a cím egybeforrt a nyugati stratégiai szerepjátékokkal, és így minden további résznek egy olyan szintet kellett megütnie, amit még az eredeti brigád egy része sem tudott elérni. Igaz, bukás helyett a későbbi XCOM-oknak sanyarúbb sors jutott: a felvásárlást követően erejét és színvonalát elvesztő Microprose két, éveken át masszírozott epizódot is a sírba küldött még azok megjelenése előtt, hogy aztán az ezredforduló után Csehországból szabaduljanak rá a világra a lélektani folytatások – a védjegy hiányában – UFO-néven, de ezek széleskörű népszerűséget leginkább a büdzsékosarak és a magazinmellékletek környékén tudtak kivívni. Az XCOM-ot viszont manapság már nem az 1994-es változattal azonosítjuk. A Civilization-sorozatról ismert Firaxis 2012-ben nem szimplán modernizálta, de az alapjaitól újította meg a műfajt, olyan elképesztően jól kidolgozott keretbe foglalva azt, hogy azóta valósággal özönlenek a hasonszőrű játékok. A legtöbb veteránnal ellentétben a fejlesztés véráramából soha ki nem kerülő Gollop így abba a helyzetbe került, hogy tulajdonképpen saját kreálmányával kénytelen rivalizálni, hiszen a Phoenix Point nem szimplán egy XCOM-utángondolás, hanem egy valódi klón. És ennek ellenére is fantasztikus.

Egyetlen kérésünk van csak: ha fél méterről arcon lőjjük a gaz ellent, arra ne dobjon már sikertelen találatot a gép, ha lehet.

ADATOK

KIADÓ
Snapshot Games

FEJLESZTŐ
Snapshot Games

MŰFAJ
stratégiai szerepjáték

MEGJELENÉS
2019. június

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K)

Xenonauts
2014 (GOLDHAWK)

ŰRLÉNYEK HELYETT...

Pedig sok tartalom jelenleg még nincs benne. A sikeres kickstarteres kampány első gyümölcse csak 2018 tavaszán érett be az első játszható builddel, amit egy második, finomhangolt változat követett júliusban. Ezen két próbaváltozat két részből áll: egy fix, a fejlesztői naplókból és demonstrációkból jól ismert, kézzel összerakott misszióból és egy procedurálisan generált pályából, ahol a feladat mindig kötött, de a helyszín felépítése minden újrakezdéskor változik.

Mindig örömmel fogadjuk, ha valaki egy XCOM-ra hasonlító, minőségi címmel áll elő, pláne akkor, ha pont annak az eredeti alkotói teszik ezt.

Egy valami viszont mindig ugyanolyan: maga a játékmenet. A PP keményvonalas taktikai szerepjáték, azaz egy, a harcok köré font, de RPG elemeket is tartalmazó stratégia, ahol a csatatereken egész szakaszok között zajló ütközetekben kell részt venni, egyfajta láthatatlan parancsnokként. Az XCOM-hoz hasonlóan a helyszín itt is a Föld, csakhogy most nem űrlények fenyegetik a bolygót, hanem a bolygó flórája és faunája, miután 2022-ben az olvadó permafroszt alól előkerül egy olyan földönkívüli kór, a Pandóra vírus, amely a vele érintkező embereket és állatokat rémséges kreatúrákká mutálja. A folyamatosan apadó jégtakaró miatt a fertőzés az óceánon keresztül szedi áldozatait, és a PP 20 évvel ezt követően veszi fel a fonalat, mikorra a Pandóra vírus már a kihalás szélére sodorta a civilizációt, amely a bolygón szétszóródva, kis közösségekre bontva küzd a túlélésért. Ezen frakciók viszont nemcsak a Pandóra vírus szörnyűségeivel veszik fel a harcot, de akár egymással is, ha a helyzet és a cél úgy kívánja.

Ez az XCOM-tól eltérő felütés pedig valamennyire elég ahhoz, hogy a Phoenix Pointnak egy kis egyediséget kölcsönözzön már a felszínen is, bár tény, hogy furcsa mutánsokkal harcolni nem annyira kielégítő és heroikus a narratíva szempontjából, mint az egész bolygó létéért küzdeni az azt megszállni kívánó idegenekkel szemben, hiszen az itteni ellenfeleknek nincs karaktere, átvitt értelemben „arctalanok", és ezért nem is annyira könnyen megjegyezhetők, karakteresek, mint a Sectoidok, a Thin Manek vagy a Mutonok.

ÜTŐ-ERŐ

Csatázni velük viszont nemcsak hogy van annyira kielégítő, de igazából kategóriákkal jobb is: a Phoenix Point olyan léptékkel gondolja tovább az XCOM harcrendszerét, amire a Firaxis féle XCOM 2 valamiért nem mert vállalkozni. Alapvetően persze itt is ugyanazt kapjuk, azaz körökre osztott összecsapásokat, ahol előbb az egyik, aztán a másik fél lép. Mármint szó szerint, hiszen a téglalapokra osztott terepen alapvetően a mozgás és a helyezkedés viszi el a legtöbb időt, és ami a legfontosabb, az akciópontot. Itt is AP-ből kell fedezni minden mozdulatot, legyen az lépés, támadás, újratöltés vagy szimplán csak fedezés, ha pedig ez elfogy, vagy a következő karakteren a sor, vagy vége a körnek, és az ellenfél cselekedhet.

Fundamentális különbség a PP és az XCOM között a részletekben rejlik – ott van például a visszatüzelés témája. Az XCOM-ban erre alapjáraton nemigen kerül sor, itt viszont, ha két célpont látja egymást, akkor kötelezően van válaszreakció is – azaz nem kell malmozva végignézni, amint ripityára lövik az ellenfeleinket, mert van esély rá, hogy a támadás alatt álló csapattag hatékonyan tud riposztolni, és ez egy AP-be sem kerül. Ez viszont visszafelé is igaz, emiatt pedig a helyezkedés és az előre gondolkodás sokszor jóval hangsúlyosabb.

Ebben számtalan segítséget kapunk, de a leghasznosabb az a színkódolt vonalrendszer, amely bizonyos mezőkre lépve aktiválódik: ez hivatott azt mutatni, ha rálátásunk van egy ellenfélre (vagy fordítva), ha esetleg van esély hátbatámadásra. Így már azelőtt eldönthetjük, megéri-e az adott akció, mielőtt egy pontot is elköltöttünk volna, ezzel sok későbbi bosszúságot spórolva meg. Persze ez nem jelenti azt, hogy minden garantált lenne, sőt. Ott van rögtön a terep, amely bizonyos mértékig rombolható, de nem csak az egyszerű, papírvékony fedezékek, hanem maguk az épületek is. Simán előfordulhat, hogy az egyik körben az egyik karakter még egy kis fészerben lapul, a következőben viszont már tető sincs a feje felett, mert egy oda becsapódó rakéta vagy gránát a földdel tette egyenlővé a menedéket.

Ilyen és ehhez hasonló szituációkból azért is várható számtalan, mert minden karakter több felszerelést is magával visz: pisztolyt, gépfegyvert, gránátot, elsősegélycsomagot, igazából bármit, ami csak passzol a kasztjához, ezek között pedig bármikor lehet váltani, igazodva az adott helyzethez és célponthoz.

BENTON SZÁZADOS

A célpont jelen esetben nem csupán ellenféltípust jelent – a Phoenix Point harcrendszerének legjobb eleme a pontos célzás, egész pontosan a testtájékrendszer. Minden karakter – beleértve az embereket és a szörnyeket – akár végtagonként is megtámadható, ennek előnyeit pedig talán nem is kell ecsetelni – egy ellőtt fegyver, egy leszakított kar teljesen harcképtelenné tehet bárkit, nem beszélve egy fejtalálatról. Persze nem megy ez csak úgy, a manuális célzásnál mindig látható, hogy mennyi a sebzés vagy egyéb kondíció (mondjuk vérzés) esélye, és az is, ha esetleg olyan páncélt visel a kiszemelt, ami az adott felületet a szokásosnál jobban védi.

Ezek együttesesen viszont azt eredményezik, hogy a Phoenix Point csatái nemcsak ugyanannyira nehezek, mint az XCOM ütközetei, de taktikusabbak is. A hozzáadott extra rétegektől egyáltalán nem lesz túl komplex, vagy átláthatatlan, hanem inkább szórakoztatóbb, ahol nem feltétlenül múlik minden egy láthatatlan kockadobáson, hanem kézzel fogható és hárítható tényezők döntenek a találatokról és a csaták sikerességéről. Azt viszont már csak jövőre tudjuk meg, hogy a harcokon túli világ – a bázis- és embermenedzselés – is legalább annyira ötletes-e, mint a Phoenix Point jelenleg látható aprócska szelete, a mostani ízelítő mindenesetre csak jóval kecsegtet. Az emberiség pedig ezúttal is megszívta.

ŰRLÉNYINVÁZIÓ 2.0

Az eredetileg idénre várt Phoenix Point ugyan jövő nyárra csúszott, de kár lenne keseregni – főleg a Goldhawk Interactive csapatának, amely már idén ősszel ki akarja hozni a Xenonauts 2-t. Az eredeti XCOM lélektani folytatása 2014-ben jelent meg, és ultrakemény, taktikus, a Firaxis féle rebootnál lényegesen mélyebb játékmenetével erős rajongótábort épített maga köré. A spártai tálalás és pár hiányosság miatt átütő siker viszont nem lett, a folytatás pedig lényegében ezen szeretne változtatni. A jelek biztatóak, a Unity motorra való váltás egyúttal a 3D-be való átköltözést is magával hozta, ahogy az ellenfelek teljes újradizájnolását is, így nem egy szimpla második részre számíthatunk, hanem egyfajta újragondolásra. A Kickstarter-kampány átütő siker volt: az alkotók négyszer annyi pénzt szedtek össze, mint tervezték!

Kifejezetten nehéz megtalálni és meglőni az ellenfél gyenge pontját, ha az másból sem áll, csak áthatolhatatlan páncélból.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Nyakunkon az ősz, vele pedig az év végi játékcunami, ami 2018-ban is durvábbnál durvább címekkel árasztja el számítógépeinket. Ennek megfelelően idén is új előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FIFA 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + BATTLEFIELD V (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FALLOUT 76 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltűntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + JUST CAUSE 4 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + RED DEAD REDEMPTION 2 (PLAYSTATION 4, XBOX ONE)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR MINOS X2 OPTIKAI EGÉR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS
(3 lapszám): **9 490 FT**

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR VANTAR FEKETE USB MAGYAR BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **17 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **24 990 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

KALANDOK KALÓZAI

Adventure Time: Pirates of the Enchiridion

[ÍRTA MIDNITE]

A magyar tévében Kalandra fel! címen sugárzott Adventure Time a Cartoon Network egyik legnépszerűbb rajzfilmsorozata. Az elmúlt nyolc évben jó pár, ebben a világban játszódó videojáték jelent meg, s a legújabb közülük a Pirates of the Enchiridion.

Az Adventure Time olyan, mint a Lego vagy a túlcukrozott reggelizőpelyhek: a közvélekedés szerint főleg gyerekeknek szánják, így a rengeteg felnőtt, aki szintén élvezi, csak óvatosan és szinte bocsánatkérően beszél rajongásáról. Pedig mint az előbb említett dolgokról, az Adventure Time sorozatról is nehéz eldönteni, milyen célcsoportnak készül igazából, hiszen az aranyosan színes esztétika és a szürreális, de gyermeteg világ borítása alatt a sztorikban gyakran meg lehet pillantani egy-egy komor, szinte filozofikus elemet, ami felett a tinik és a még fiatalabb korcsoport figyelme egész biztosan elsiklik. A Pirates of the Enchiridion ebből a szempontból a szokásosnál is komolyabb dilemma elé állított, mert a faék egyszerűségű játékmenet és a négy darabos puzzle nehézségi szintjét elérő harcok mellé néha bedobott egy olyan kikacsintó, felnőtt poént, amin még én is felröhögtem.

ADATOK

KIADÓ
Outright Games

FEJLESZTŐ
Climax Studios

MŰFAJ
nyílt világú kaland, RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.07.20.

ÁR
Steamen 29,99 euró (kb. 10 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Quad Q6600 proci, 4 GB memória, GeForce GT 430 / Radeon HD 6850, DirectX 10, 3GB szabad hely.

KALANDRA FEL!

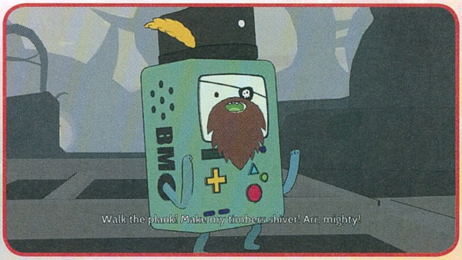
Az már elsőre nyilvánvaló, hogy hangulatában és látványvilágában a játék zseniálisan hű forrásához, akár a sorozat egyik epizódja is lehetne (kivéve, hogy akkor nem lenne 3D). Fő irányítható hőseink természetesen Finn és Jake, a mindig harcra kész emberfiú és a testét bármilyen formába átalakítani képes mutáns kutya, akik fűföldi faházukban egy reggel arra ébrednek, hogy az egész világ tengerré változott. Ennek oka a (nevéhez hűen) jégből és hóból épített Jégkirályság hirtelen olvadása, amit hőseinknek minél hamarabb meg kell állítani – ám mivel maga a bolond Jégkirály sem tudja, miért kezdett leolvadni birodalma, legelőször a katasztrófa okait kell kiderítenünk. Ez a felállás bármelyik, 11 perc hosszúságú Adventure Time epizód alapja is lehetne, csak itt persze jóval több idővel később, az elöntött világot hajóval felfedezve, mellékküldetéseket teljesítve és számtalan ellenséggel harcolva jutunk majd el a vége főcímig.

A térkép elsőre óriásinak tűnik, és egy rakat ismerős világot magába foglal – ott van természetesen Cukorország, a Jég-, Tűz- és Gombakirályságok, a Gonosz Erdő, a Pusztaság, és több kisebb sziget, amin változatos tematikájú küldetések várnak. Jake és Finn (meg aktuális útitársaik) hajójukat kormányozva navigálnak a helyszínek közt, a távoli pontok közti hosszabb utak alatt improvizált, bugyuta dalokat énekelgetve, hogy könnyebben múljanak a percek. Az első konfrontáció az ellenséges banán strázsákkal bemutatja a játék szívét, a harcrendszert, ami a klasszikus, körökre osztott RPG frázisokra épül. Minden karakter használhat normál támadásokat (ezeket a megszerzett XP-ből lehet fejleszteni) és speciális attakokat is, varázstárgyakat és italokat vethet be a közös tárgylistából, vagy visszavonulva védekezhet az adott körben.

A hősök speciális támadásait küldetések során, egyenként szedjük majd össze (fejenként maximum hármat), s típusaik egyénenként változnak. Jake például az egyszerre több ellenfelet érintő támadásokban tanknak kiváló, BMO legjobban gyógyítani és zavart okozni tud, Finn és Marceline pedig impresszív sebzést okoznak képességeikkel. A csapattagok jól kiegészítik egymást, és a harcrendszer akkor mutatja meg legszebb arcát, mikor végül mind a négy hőst összeszedtük, különösen mivel a saját köre elején minden karakter használhat egy tárgyat is a támadása kiválasztása előtt. Vagyis nem kell választanunk egy-egy körön belül a sebzés és egymás gyógyítása (vagy speckó bónuszokat adó tárgyak használata, kellemetlen debuffok eltávolítása stb.) között, ami jelentős előnyt ad. Persze nemcsak a mi hőseinknek, de az ellenfeleknek is.

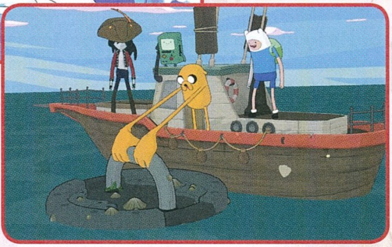
TŰZ, JÉG ÉS CUKOR

A fő történetszálon kívül mellékküldetésekbe is belefutunk, amikre érdemes lecsapni, mert a speciális támadásokat jellemzően ezek végén kapjuk jutalmul. A kraken levadászásától az elkóborolt pingvinek felkutatásáig sokféle feladatot kapunk, melyek jellemzően nem fognak



Az Adventure Time sztorija

A sorozat helyszíne, Ooo a mi Földünk egy távoli jövőben, a Nagy Gomba Háborúnak keresztelt, apokaliptikus esemény után, ami radioaktívvá tette a bolygót, és visszahozta a mágiát az ott kialakult mutánsok életébe. Főszereplőink Finn, az orr nélküli embergyerek, és Jake, a testét gumiként nyújtani képes, beszélő kutya. Barátaik közt van BMO (aki a magyar verzióban valamiért Zizgő), egy öntudatra ébredt, retró játékkonzol; az antropomorf édességek által lakott Cukorország uralkodója, Buborék hercegnő; és az apakomplexusos vámpír, Marceline. A srácok változó intenzitású háborúban állnak Ooo más lakóival, de fő visszatérő ellenfelük a bolond, perverz Jégkirály, aki szeret nőket rabolni, és pingvinekkel teli jégkastélyában bebörtönözni őket. Kedvenc csatlósa Gunter, aki bár cuki pingvin formájában érkezett a bolygóra, valójában a galaxis leggonoszabb teremtménye.



megizzasztani. Eleinte néhol belebotlunk területekbe, ahol egyértelműen csak a később csatlakozó karakterek (BMO és Marceline) segítségével lehet felszedni mindent, ezeket érdemes megjegyezni és a későbbiekben visszahajózni hozzájuk. Sajnos a térkép ebben nem nyújt túl nagy segítséget, de ha belegondolok, nagyon másban sem – a legidegesítőbb, hogy a fő küldetésen kívül más questeket nem követhetünk rajta. Hiába veszed fel őket, nincs opció rá, se semmilyen lista vagy jegyzet arról, hogy milyen aktív küldetéseid vannak. Emellett a térkép azt sem teszi világossá, a feladatok a világ mely részébe kéne elvezessenek, vagyis jó memória és a szövegre aktívan figyelés nélkül meg leszel lőve, mégis merre vannak a heringek, vagy hol kéne a szökött cukorgyerekeket keresned... Szerencsére az elsőre óriásinak tűnő terület mégsem végtelen, bőven végig fogod hajózni annyiszor, hogy véletlenül rátalálj mindenre, ami szükséges. Sajnos ez azt is jelenti, hogy a kaland hamar repetitívvé válik: a harcok egyre könnyebbek és mindig egyformák, a hajóutak hosszúak, és a dalok elfogynak, az újralátogatott helyszínek egyre üresebbnek és élettelenebbnek tűnnek, ahogy kipipálunk rajtuk minden tennivalót. Bár a játékban összesen maximum 8-10 óra lehet, a játékidő felétől már elpárolog a varázslat Ooo elárasztott földjéről.

A rajzfilmsorozat fanatikus rajongótábora annak ellenére is imádni fogja a játékot, hogy elsősorban gyerkőcöknek való.

JÓ KALÓZ, ROSSZ KALÓZ

Egy csak párszor feltűnő, de aranyos játékelem a „kihallgatás", mikor Jake és Finn a klasszikus rendőrfilmekhez hasonlóan megpróbálnak információt kihúzni valakiből, agresszív és barátságos hangnemeket váltogatva. A két hős egyesével, felváltva hallgatja ki az alanyt, és a párbeszédből neked kell eldöntened, hogy az adott szereplő a jó vagy a rossz zsaru hangnemét üsse-e meg, ami persze mindig egyértelmű, de a párbeszédek itt annyira szellemesek és eredetiek, hogy igazán használhatták volna ezt az elemet gyakrabban (mondjuk a kétszázadik ugyanolyan tűzgárdista összecsapás helyett). Sokat hozzáad a hangulathoz, hogy minden karakter hangját a sorozatbeli szinkronszínésze adja, így igazából a dialógusok és maga a történet a játék erőssége.

Adventure Time rajongóként tetszeni fog, hogy pont azt kapod tőle, amit a sorozattól: szürreális humort, szerethető karaktereket és megnyugtatóan kevés gondolkodni valót. Ráadásul a tévéből ismerős királyságok és szigetek felfedezése látványos és izgalmas, néhány váratlan mellékszereplő megjelenése pedig permanens mosolyt varázsol majd az avatott sorozatnézők arcára (igen, Puffancs hercegnő nyilván nem maradhat ki egy ilyen kalandból!).

Ha viszont RPG veterán vagy, kihívásra, alaposan kidolgozott szintezési rendszerre, logikus és követhető harcokra vágysz (nincs semmilyen statisztika a sebzésekről, még az sem világos, melyik hősöd kerül sorra a következő körben!), akkor a Pirates of the Enchiridion tetemes része nem fog felnőni elvárásaidhoz. Szerintem a játék által belőtt nehézségi szint célcsoportja egy kezdő, ideálisan 10 év alatti gamer, akinek bőven elég kihívást jelent megtanulni, hogy mikor kell gyógyítania a karaktereket.

Ami nagy kár, mert az okos poénok, elszórt popkult utalások, zseniális hangmunka és gyönyörűen kidolgozott helyszínek minden korosztály számára élvezhetőek. Összességében még így is ez a legszínvonalasabb Adventure Time játék, amivel eddig találkoztam, s mivel hivatalosan is a kilencedik lesz a sorozat legutolsó évada, lehet hogy már nem sok hasonlót kapunk a jövőben. Talán egy-két éven belül, mikor már túlságosan hiányoznak Finn és Jake kalandjai, talán elővesszük a Pirates of the Enchiridiont, és a nosztalgia majd megszépíti minden egyes hibáját.

ÉRTÉKELÉS

Főleg hardcore Adventure Time rajongóknak ajánlom, de érdemes megvenni akkor is, ha ifjú gamer csemetéd első körökre osztott RPG élményét keresed.

TÁLALÁS:	75%
TARTALOM:	55%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

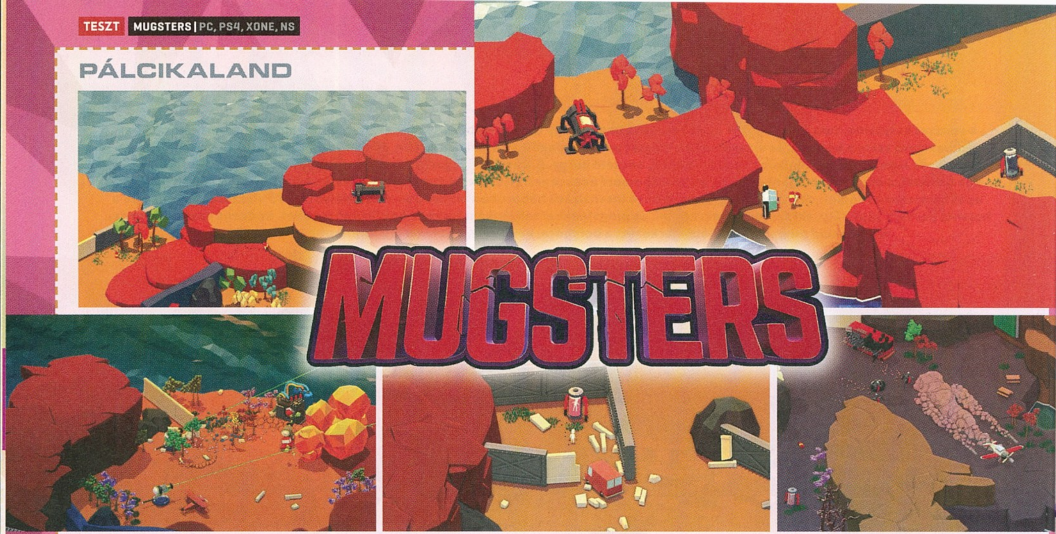
A látványvilág, általános hangulat, a szinkronhangok és a helyszínek abszolút hűek a sorozathoz.

KONTRA

Túl könnyű, a harcrendszer szimpla, a világ üresebb, mint elsőre gondolnád, a kaland még a mellékszálakkal együtt is rövid.

60%

PÁLCIKALAND



MUGSTERS

[ÍRTA BULLSEYE] **Én vagyok az emberiség utolsó túlélőinek egyetlen reménye, aki kiszabadíthatja őket a bolygót elfoglaló idegen lények fogságából! Én vagyok, aki képes visszavágni az idegeneknek, és rugalmas elszakadással legyőzni őket! Én vagyok... a Pálcikaember!**

Nem igazán tudom, hogy Chocho csak félreértelmezte a dolgokat, és azt gondolta, ez valami kellemes logikai játék, amivel öregesen elmolyolhatok, vagy szándékosan húzott csőbe egy ügyességi platformerbe oltott, frusztrációra és pályaismételtetésre épülő, álcázott túlélőhorrorral, ami kb. minden, amitől kiráz a hideg.

VILÁGVÉGE RAJZFILMES KIVITELBEN

Pedig a feladatunk tulajdonképpen egyszerű: ellátogatni 25 szigetre, mindegyiken végrehajtani valami küldetést (gépek bekapcsolása vagy éppen megsemmisítése, és hasonlók) összeszedni pár kristályt, kiszabadítani néhány embert tartályokból, és lelépni valamilyen repülő eszközzel vagy éppen MÁV-val. Hogy miért, az nem igazán tisztázott, a Mugsters finoman szólva sem fogja a játékosok kezét. A készítője úgy gondolta, előbb utóbb úgyis betévedünk a fő sziget első teleportjába, és onnantól elég lesz a gombok kiosztásának (érdemes azonnal gamepadra váltani), meg a kipipálandó feladatoknak az ismertetése.

Hasonlóan szűken mértek a harci lehetőségeinket is. Sem plazmafegyver, sem rakétavető, sem mágia. Karakterünk legfeljebb a leggyengébb ellenfeleket képes lepofozni, ha egyszerre csak egy támad belőlük, netán járművekkel elüti őket, akár csapatosan is. Csakhogy ellenfélből még jócskán akad, lesz majd lézerágyú, öngyilkos pókrobot, kis ufó, közepes ufó, nagy ufó. Ellenük két fegyvert vethetünk be: az ACME gyár robbanó hordóit, amiket (meglehetősen pontatlanul) dobálva, vagy megfelelő pontokra csaliként lerakva előbb-utóbb minden ellenfél átalakul ócskavassá, valamint a terepakadályokat, főként a szigetek körülötti víztömeget, mivel a játékban senki nem tud úszni. Fenti gyengeségeink emlékeztetnek a túlélőhorrorokra. Ha a pályán nincs megfelelően elhelyezett vízfelület, sem elég robbanó hordó, jóformán csak szaladgálhatunk az ellenfelek elől, remélve, hogy előbb-utóbb elég tereptárgyhoz odaverik magukat, hogy kipukkanjanak. Ennek megfelelően némelyik pálya kissé elhúzódhat, és ha a legvégén hibázunk, vagy – ami gyakoribb – a kiszabadított emberek bele-lemmingelnek a halálukba, kezdhetünk mindent elölről.

Túlélés a szörnyetegek és idegenek világában, öngyilkos hajlamú emberek társaságában. Nagyon jól hangzik.

CSISZOLATLAN GYÉMÁNT ÉS SZADIZMUS

Ahogy a képeken is talán látszik, a grafika jó koncepcióra épül, letisztult, de azért kissé szegényes. A hangok nagyjából jók, a zene inkább csak jelzésértékű (és csak a menüben szól), az irányítás pontossága erősen hullámzó, a játék egyik ütőkártyájának számító fizika pedig váratlanul megbokrosodhat, meglepő és sokszor vicces, néha viszont dühítő helyzeteket produkálva. Jó hír viszont, hogy párosan is nekivághatunk a pályáknak helyi co-opban, bár ez nem feltétlenül könnyíti majd meg a dolgunkat.

Arra azt hiszem nincsen (kinyomtatható) szó, hogy mennyire gyűlöltem időnként a játékot, azonban ez korántsem a Mugsters hibája. Aki élvezi a kissé rajzfilmes, de ennek ellenére tisztes és néha kimondottan aljas kihívást nyújtó logikai platformereket, annak érdemes kipróbálnia, akár jelenlegi árán is, de egy leárazáskor pláne – különösen, ha közben még fejlődik, javul és bővül is egy keveset. A magam részéről abbahagytam, mielőtt agyvérzést kapnék tőle, de alig várom, hogy lássam, mit művelnek vele a speedrunnerek.

ADATOK

KIADÓ
Team17 Limited LTD

FEJLESZTŐ
Reinkout Games

ÉRTÉKELÉS

Egyszerű, de kihívásokkal teli mini sandbox, helyenként kissé csiszolatlan megoldásokkal, tisztességes áron.

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 3,0 GHz/ Phenom II X2 3,1 GHz CPU, 2 GB RAM, Radeon HD 7770 vagy Geforce GTX 650 VGA, 1 GB hely.

TÁLALÁS:	**65%**
TARTALOM:	**75%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

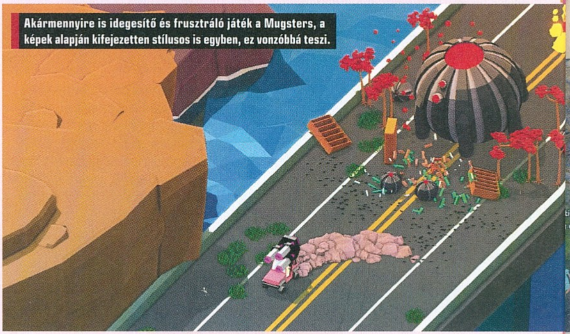
PRO

A műfaj kedvelőinek kellemes kihívást és jó mókát biztosít, helyi co-opban pláne.

KONTRA

A helyenként hibázó fizika viszont már nem mindig szórakoztató.

78%



Akármennyire is idegesítő és frusztráló játék a Mugsters, a képek alapján kifejezetten stílusos is egyben, ez vonzóbbá teszi.

NYARALÓ VÉRSZÍVÓK

Hotel Transylvania 3
Monsters Overboard

[ÍRTA STEELSAINT] **Filmből videojátékot készíteni nem túl hálás feladat, hiszen az így született címek egy-két kivételtől eltekintve igen felejthetőre sikeredtek. Ez azonban nem riasztotta el a Torus Games csapatát, lássuk hát, mit hoztak ki a Hotel Transylvania 3-ból!**

A Hotel Transylvania egy 2012-es animációs film, mely két folytatást is kapott az elmúlt évek során, egyet 2015-ben, egyet pedig idén, 2018-ban. Ez utóbbi felvonáshoz pedig nemrég befutott egy játékadaptáció is, de vajon kellett-e ez nekünk?

VÉRSZÍVÓK A TENGERPARTON

A Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard története szerint Dracula és baráti köre nyaralni megy, azonban hatalmas viharba keverednek, mely partra sodorja ismerőseinket, illetve a hajónk navigálásához elengedhetetlen iránytűt is darabokra zúzza. A célunk innentől kezdve egyértelmű: a közeli szigeteket járva össze kell gyűjtenünk mind a haverokat, mind az iránytű részeit.

Maga a játékmenet nem túl komplikált. Három szigeten barangolhatunk Dracula vagy Mavis bőrébe bújva, néha pedig szembekerülünk egy-egy egyszerűbb logikai fejtörővel, esetleg néhány ellenséges növénnyel vagy állattal. Minden pályán akadnak opcionális szakaszok, bónuszokat biztosító rejtett kincsek és megnyitható útlevágásokat is, néha pedig hidakat építhetünk, ha megtaláljuk a környéken elszórt darabokat. A szigetek belsejében lapul egy főellenség is, náluk már jobban fel kell kötni a gatyánkat, de alapvetően azért itt is érződik, hogy a Hotel Transylvania 3 inkább a fiatalabb korosztálynak lett szánva, és ehhez igazították a nehézséget is. Vámpírok lévén azonban csak éjszaka tevékenykedhetünk, ha felkel a nap, el kell bújnunk. Ez a gyakorlatban úgy működik, hogy a szigeteken járkálva kapunk egy számlálót, ami ha eléri a nullát, mindegy, mit csinálunk épp, visszakerülünk a hajóra. Ennek nem nagyon van funkciója, egyedül arra jó, hogy az időt húzza egy kicsit, illetve minket idegesítsen.

ADATOK

KIADÓ
Outright Games

FEJLESZTŐ
Torus Games

ÉRTÉKELÉS

A Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard egy egyszerű, nem túl izgalmas alkotás, melyet csak a film rajongóinak lehet tiszta szívvel ajánlani.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3220, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GT640, 3 GB HDD.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Néha egy-egy feladvány egész ötletes.

KONTRA

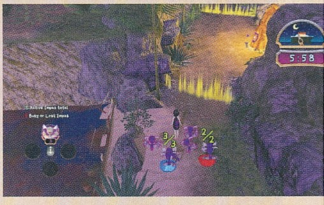
Néhány idegesítőbb mechanika, helyenként elég körülményes irányítás.

50%

A SÖTÉTSÉG SZOLGÁI

A szigeteket nem egyedül járjuk, hanem kicsi lények, úgynevezett impák társaságában. Belőlük összesen négyféle van, mindegyik saját előnyökkel és hátrányokkal. A vámpír impák például képesek repülni, de a napfénytől elpusztulnak, míg a vérfarkas impák remekül tudnak ásni, de a szagokra érzékenyek. A játék elején még csak összesen tíz impát tudunk irányítani, de ha elég kincset találunk, ez a szám egész szépen megnövelhető.

Az irányításuk is egyszerű: bal klikkel tudjuk őket dologra fogni, jobb klikkel pedig visszahívni. Sajnos egyik célponttól a másikig küldeni nem lehet őket, minden új utasítás előtt vissza kell térniük hozzánk, és emiatt az irányítás helyenként elég körülményesnek hat. Szintén zavaró tulajdonságuk, hogy néha csak úgy felkapnak tárgyakat. Ez alapból nem lenne gond, de ha épp harcolunk, elég bajos lehet, amikor az ellenfél megtámadása helyett inkább egy híddarabot markolásznak lelkesen a lényeink.



SZÖRNYEN RÉMES VAKÁCIÓ?

A Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard alapvetően nem egy rossz játék, viszont hosszú távon sajnos eléggé unalmas. Akad benne néhány idegesítőbb mechanika, valamint a feladatok is elég egyszerűek, de a film rajongóinak vagy a fiatalabb korosztálynak így is érdemes lehet vetni rá egy pillantást. Mindenki más viszont valószínűleg jobban jár, ha más játéknak szavaz bizalmat.

Hogy a legendás vámpírt apró kis nadrágban látjuk nyaralni, az már nem is olyan meglepő a csillogó testű vérszívók után.

NE MENJ EGYEDÜL AZ ERDŐBE!

Grimmwood
They Come at Night!

[ÍRTA BEEZ] *Mind hallottunk vagy olvastunk legalább egy Grimm mesét, melyekben van egy visszatérő elem, a baljós sötét erdő. Ne térjünk le az útról, szórjunk morzsákat, hogy kitaláljunk. De mi van akkor, ha ez az egyetlen hely ahová menekülni lehet egy véres háború nyomai elől?*

Mindig is odavoltam a Grimm mesékért, mivel eléggé horrorisztikusak az eredeti történetek. Talán nem annyira félelmetesek, de roppant nyomasztóak ahhoz, hogy végigolvasva őket ne tudjak nyugodtan aludni, még felnőttként se. Ezt az erős atmoszférát használta alapul a Big Moustache Games – legjobb stúdió név valaha! – a Grimmwood - They Come at Night! című játékukhoz, ami egy túlélő MMORPG, ahol a játékosok jobban egymásra vannak utalva, mint máshol. Talán a Don't Starve Together az, ami a legközelebb áll ebből a szempontból a Grimmwoodhoz.

A LEGSÖTÉTEBB ERDŐ

Időben és térben a játék a XVI. századi Európában játszódik. A kontinenst vérbe borító háborúnak vége, az átlag polgárok, akik mindig a legnagyobb vesztesei ezeknek a szörnyűségeknek, elhagyják otthonaik felgyújtott maradványait, és megtalálják az egyetlen helyet, ahová nem ért el a vérontás: a Grimm mesékből ismert Nagy Sötét Erdőt. Innen kezdődik a játék, véletlenszerűen generálhatunk magunknak egy karaktert felszereléssel és attribútumokkal, ha nem tetszik az összeállítás, újraoszthatjuk, de vigyázat nem lehet a végtelenségig újragenerálni mindent. Megadjuk karakterünk nevét, és még egy kis leírást is írhatunk karakterlapunkra, kik vagyunk, mi a hátterünk – mindettől nagyon kellemes RPG hangulatot kapunk.

Új játék kezdetekor kétféle opciót választhatunk: a teljesen valós időben történő módot és a felgyorsított változatot. Jómagam a real time játékot választottam, bár ez eléggé lassúcska. Friss túlélőként érkezünk meg Grimmwood falujába, ahol más túlélők összegyűlnek – ezek más élő játékosok által irányított karakterek –, hogy átvészeljék a Nagy Erdő veszélyeit. Legfeljebb 30 játékos lehet a faluban, ami tulajdonképpen ugyanúgy működik, mint a Don't Starve Together esetében, vagyis külön szervereken gyűlnek össze a játékosok, és mi választjuk ki, hova csatlakozunk, ha beférünk még. Csak jelzem, ezzel nem volt gondom, eleinte egyedül voltam az erdőben, vasárnap viszont már olyan játékhoz csatlakoztam, ahol már négyen játszottak.

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Big Moustache Games

ÉRTÉKELÉS
Kevés a tartalom és nagyon lassú a játékmenet. Az a pár jó dolog, ami van benne, nem ellensúlyozza eléggé a hibáit.

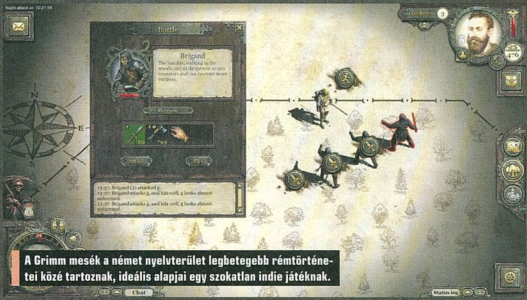
GÉPIGÉNY
2 GHz CPU, 2 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 800 MB HDD.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Erős Grimm hangulat, pár érdekes játékmechanikával.

KONTRA
Lassú, kicsi játékos bázis, túlzott egymásra utaltság.

60%



A Grimm mesék a német nyelvterület legbetegebb rémtörténetei közé tartoznak, ideális alapjai egy szokatlan indie játéknak.

Gyermekkorunk meghatározó meséi a szokásos túlélős-kraftolós formában megelevenedve már nem az igaziak.

PIROSKA NYOMÁBAN

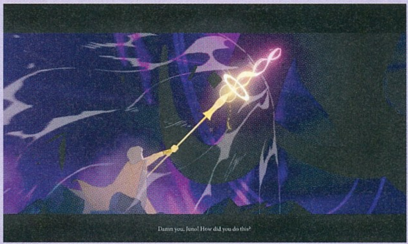
A Grimmwood ismert és fontos elemei a felfedezés, gyűjtögetés, harc, vadászat és kraftrendszer, viszont az már érdekesebb, hogy milyen módon kell ezeket a cselekvéseket végrehajtani. Főhadiszállásunk a falunk, itt tudunk eltárolni összegyűjtött alapanyagokat, van saját és közös raktár, így szelektálhatunk, mit osztunk meg és mit nem. Egyértelműen a kraftoláshoz való alapanyagokat tegyük a közösbe, míg a számunkra értékes fegyvert és egyéb tárgyakat tartsuk meg.

Kilépve a faluból a mindenki által ismert 4X térképfelépítést kapjuk, némi változtatással. Minden hatszögletű térkép rész rejt felfedeznivalót, stamina pontért cserébe tudunk felderítőket küldeni, hogy milyen veszély leselkedhet ránk az adott térségben (menyétek meg haramiák), majd felfedezhetjük, milyen felfedezni való dolgok vannak arrafelé. A grafika gyönyörű, nagyon illik a Grimm történetek sötét és misztikus világához, bár ezzel együtt kevés, a zene szintén erősre sikerült. Hiába vannak jó ötletek, mint amilyen a térkép felfedezési módja, egyszerűen lassú és kevés játékos van ahhoz, hogy egynél több éjszakát túléljünk.

AZ UTAZÁS VÉGE

The Banner Saga 3

[ÍRTA BRYCE] **Két évvel a második rész megjelenése után, végre megérkezett a Banner Saga-trilógia utolsó felvonása, amely annak rendje és módja szerint lezárja a 2014-ben megkezdett történetet, és teszi mindezt továbbra is a szériához méltó minőségben.**



Bár nincs tele a szobám Banner Saga poszterekkel, ahogyan hasonlóan fémjelzett póló birtokában sem vagyok, számomra ez a széria az elmúlt évek egyik legkellemesebb szerepjátékos élménye. Mielőtt azonban elkezdeném a harmadik részről beszélni, fontosnak tartom leszögezni, hogy a Stoic a folytatásokat szigorúan a széria rajongóinak és támogatóinak készítette, így bár mindegyik részénél becsatlakozhatunk egy, a készítők által jegyzett „kánon"-történetbe, a cselekmény igazi lendületét, csak akkor fogjuk átérezni, ha a kezdetektől ott vagyunk, és minden az előző részben meghozott döntésünket áthozzuk a folytatásba. Ez a harmadik rész esetében különösen igaz!

A VÉGJÁTÉK

Történetünk pontosan ott folytatódik, ahol a második rész abbamaradt. Arberrang városánál vagyunk, amit hamarosan teljesen körülvesz a sötétség, és az az elől menekülő dredg horda. Helyzetünket tovább rontja, hogy a városban lakó nemesek nem nézik jó szemmel sem a menekült csőcseléket, sem pedig karavánunkat, amelyről hallottak már, és jól tudják, hogy komoly fenyegetést jelent számukra – így a hátunk mögötti veszélyen túl a városi pánikhelyzettel és intrikákkal is meg kell küzdenünk. Mindeközben Iver, Juno és Eyvend a mindent elnyelő sötétség mélyében haladnak egy toronyhoz, ahol Juno állítása szerint meg tudják fékezni annak terjedését…

A viking bandérium története egy rövid, de velős játékban ér véget, amit viszont kizárólag rajongóknak írtak.

A cselekmény mind a két szálon feszes és izgalmas, erre még rá is tesznek egy lapáttal az előző részekből áthozott döntéseink. Az austini srácok egy kis könnyítéssel is kedveskedtek a mentésüket importálóknak: mivel minden áthozott karakterünket felhúzzák a játékhoz optimális nyolcas szintre, így nem lesz muszáj kizárólag a már megszokott karaktereinket használni, amitől első hallásra nem dobunk hátast, de lesznek olyan csaták, aminek a végén sajnos kedvenceink kispályára kerülnek, így kell az utánpótlás.

NÉHÁNY ÓRA ÖRÖM

Ezúttal is minden utazós, beszélgetős szakaszra jut egy körökre osztott harc. Most is hat hőst küldhetünk csatába, emellett visszatértek második résznél behozott, a csatatereken elhelyezett akadályok is, így hőseink elhelyezkedése ismét fontossá válik. Illetve az új, sötétség által megfertőzött ellenfeleknek hála taktikáinkat is indokolt többször megváltoztatni, mivel elhalálozásuk után egy fertőző pacát hagynak maguk után, amibe nem tanácsos beleállni.

A harc másik újdonsága, hogy ezúttal a csatamező megtisztítása után a rendszer felajánlja, hogy extra hírnévpontért és egy spéci tárgyért cserében nyomjunk még le egy pár kört, amik után még egy táposabb ellenfelet is le kell győznünk. Ezzel a készítők érezhetően a játékidőt kívánták kitolni, mivel a harmadik rész talán legnagyobb hibája az, hogy rövid: 4-5 óra alatt le lehet tudni. Igaz, a fejlesztők már az előző résznél sem rejtették véka alá, hogy nagyon a végjátéknál tartunk, így ezt kár lenne felróni nekik.

Rövidségétől eltekintve a Banner Saga 3 minden tekintetben méltó befejezése lett a szériának, ami a megkezdett történetet is szépen lezárja, és továbbra is egy csodálatos látványvilágot tár elénk, amit Austin Wintory (Journey) harmadszorra is egy zseniális, és fülbemászó zenei albummal támogatott meg. Ennél többre pedig nem igen vágyhattunk.

„Szóval ellent mondtok nekem, a járlnak? Oké, akkor ezért most meg kell kóstoljátok a brutálisan erős házi csilimet!"

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Stoic

ÉRTÉKELÉS

A rövidségétől eltekintve méltó lezárása lett a trilógiának, amit önmagában semmiféleképpen nem ajánlanék, szigorúan csak az első két rész után.

GÉPIGÉNY

P4 2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, 8 GB HDD.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nagybetűs lezárás, szemet gyönyörködtető látványvilág, kiforrott harcrendszer, és egy fülbemászó zenei album. Kell ennél több?

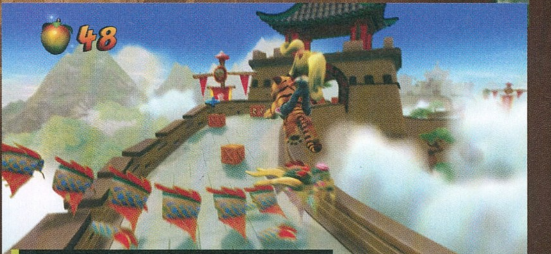
KONTRA

Túlságosan rövid.

85%

ŐRÜLETES HÁRMAS

[ÍRTA **DREAMER**] **Ki gondolta volna, hogy a Crash-trilógia felújított változata két kihívással is szembesít? Először is ott van maga a játék, illetve hogy valami újat mondjak az után, hogy a tavalyi PlayStation 4-es megjelenéskor Chocho már tesztelte az N. Sane Trilogyt.**



Cuki, nemde? Meg szép, ugye? Nos, távol álljon tőlünk, hogy elrontsuk az örömötöket, de már biz itt is vért fogtok izzadni!

De hát próbálkozni ér, és kell is. Ez még akár a Crash-trilógia mottója is lehetne, mivel az old school platformer újra részese lett a nappalinknak, sőt most már a dolgozószobánk sem tabu a számára. Egy évvel a felújított Crash megjelenése után három új platformon landolt a 3 játékot tartalmazó csomag: Nintendo Switchen, Xbox One-on és persze PC-n. Minket elsősorban az utóbbi érdekelt, de a konzolos változatok mellett sem mehetünk el pár keresetlen szó nélkül.

KEZDJÜK AZ ALAPOKNÁL!

A '90-es évek közepén a játékipart két dolog dominálta: az oldalnézetes platformer játékok és a különböző kabala figurák. A Nintendónak ott volt Mario, a Segának Sonic, ám a Sony e tekintetben alulmaradt a versenyben, ezért felkérte a Naughty Dogot, hogy oldják meg a gondjukat.

A Naughty Dog 1996-ban elkészítette a Crash Bandicoot című platformert. A technológia fejlődésének és a fejlesztőknek szilárd talajt biztosító PlayStationnek hála a Crash képes volt kiemelkedni az ipart uraló ügyességi játékok közül, mivel egyike volt az első 3D-s platformereknek. Ráadásul ebben az esetben nemcsak a modellek váltottak dimenziót, de az oldalnézetet is lecserélték egy, a karakter mögött elhelyezett kamerára. A Naughty Dog nem csak megszerettette Crasht a játékosokkal, de okos megoldásaiknak köszönhetően egy technikai csodát is letett le az asztalra, mindezt úgy, hogy nem volt olyan etalon, amiből ihletet meríthettek volna.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Vicarious Visions, Iron Galaxy

MŰFAJ
Ügyességi platformjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.06.29.

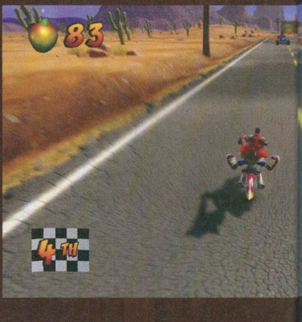
ÁR
Digitálisan 39,99 euró (kb. 13 000 Ft), dobozosan 10 499 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-750 2.67GHz CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 2048 MB VGA, 30 GB hely.

Egy tucat játékkal és 20 évvel később tömegesen akadtak olyanok, akik várták Crash visszatérését. Az ő kérő szavukat hallgatta meg az Activision, akik felkérték a Vicarious Visionst, hogy élesszék újra az eredeti trilógiát. Az N. Sane Trilogy teljesen újraépítve jelent meg PS4 konzolokra 2017 közepén, és óriási siker lett.

TOLDVA ÉS FOLTOZVA

A most megjelent három új változat összetételét tekintve megegyezik az első kiadással: ugyanúgy tartalmazza mind a három playstationös Crash-játékot és a Stormy Ascent nevű plusz pályát. Ez az eredeti játékban is szerepelt volna, azonban a fejlesztők megváltak tőle, mivel túl nehéznek találták. Valamint a multiplatform megjelenésre való tekintettel a Future Tense-szel, azaz még egy különleges területtel gyarapították a kollekciót, aminek teljesítése legalább akkora kihívás, mint a korábban említett Stormy Ascenté. A szóban forgó bónusz térképet a másodlagos megjelenés napján a PlayStation példányok tulajai is megkapták. Az extra mellé egy új patch is érkezett. Habár az N. Sane Trilogy még mindig nem fut 60 fps-sel, mint ahogy azt a trailerek alapján vártuk tőle, viszont a foltozásnak köszönhetően kapott HDR támogatást. Ezenfelül a motion blur mértékét is csökkentették, így futás vagy pörgés közben Crash már nem tűnik egy furcsán elmosott pacának. A legjobb változás azonban a töltéseket érinti. Sokan támadták az N. Sane Trilogyt, amiért sokszor és sokáig tölt, a foltozás azonban sikeresen javított ezen. Tény persze, hogy még most is több



Konzoljátékok,
amiket szívesen látnánk PC-n

Miután a Crash-trilógia elvesztette az exkluzivitását, adott volt a kérdés, hogy milyen más konzolos címeket látnánk PC-n. Elsőként a Jak and Daxter, vagyis inkább a teljes trilógia ugrott be. Habár ennek a három játéknak PS3-ra, PS4-re és PS Vitára is megjelent a HD kiadása, ez maximum hiánypótlásként fogható fel, mivel úgy festenek, mintha PS2-n futnának, csak magasabb felbontásban. A második a Crisis Core: Final Fantasy VII, ami, mint a címe is mutatja, az FF7 történetének egy akciódús mellékszála. A CC 7 évvel az FF 7 előtt játszódik, és minőségileg hozza az FF szériától megszokottakat, illetve a harcrendszere is hasonlít az FF7 felújított változatára. Végezetül a Kameo: Elements of Powerre is kitérnénk. Az eredetileg Nintendo 64-re szánt, majd később az Xbox 360 egyik kezdőcímévé vált Rare játék egyike a cég utolsó önálló munkáinak.

alkalommal fogjuk látni a „Loading" feliratot, mint amihez 2018-ban hozzászoktunk, de a töltés ideje alaposan lecsökkent. A megszokott, akár fél percnél is hosszabb várakozás 3-4 másodpercre mérséklődött, azaz most már olyan hamar vége szakad a folyamatnak, hogy nem lesz időnk gondosan átolvasni a képernyőn megjelenő tippeket.

MÁSODIK RAJT

Az ideiglenes exkluzivitás végével nem csupán az Xbox tulajok próbálhatják ki, milyen az igazi Crashsel játszani (egyezzünk meg abban, hogy a Crash: Mind over Mutantről és társairól nem beszélünk), de Nintendo Switchen is elérhetővé vált a remake. Egyrészről aki a '90-es években volt gyerek az fokozottan átérzi ennek a mondatnak a súlyát, másrészről pedig ez azért is nagy szó, mert mint az köztudott, a Switch nem éppen egy erőmű.

Gondoljunk csak bele: adott egy játék, amit mind a PS4 Prón, mind pedig az Xbox One X-en le van korlátozva 30 fps-re, mégis akadnak olyan bátor lelkek, akik a nyakukba veszik annak a terhét, hogy átírják azt egy lényegesen gyengébb eszközre. Tehát egészen kivételes teljesítményről tesz tanúbizonyságot, hogy az N. Sane Trilogy portolásra került a Nintendo kézi konzoljára.

Az eredmény cseppet felemás lett, ám semmiképpen sem mondhatjuk sikertelennek. Az N. Sane Trilogy switches verziójában a pályák összetettsége csorbult. A dzsungelben játszódó részek növényzete, a középkori táj talajmenti világa, vagy éppen a közel-keleti architektúra inspirálta építmények részletei, illetve a textúrák általánosságban mind a kárát látják a hardver hiányosságainak.

A jó hír azonban, hogy a fent felsorolt elemek csak akkor lesznek feltűnők, ha például egymás mellé tesszük a switches verziót egy másik konzolos változattal. A játék mesés kinézetének köszönhetően a részletek csökkentése az élmény szempontjából nem okoz nagy veszteséget, főleg mivel a képkocka-frissítési ráta megegyezik a PS4 és az Xbox One-os verziókéval.

> A Crash-sorozat sokak gyermekkorán hagyott megkerülhetetlen nyomot, de ma már azért nem ugyanaz, mint 20 éve volt.

De ha már a Microsoft konzoljánál járunk, beszéljünk erről is egy keveset! Az N. Sane Trilogy Xbox One-os változatai lényegében ugyanazt tudják, mint a PlayStation 4-es verziók, azonban némileg eltérnek azoktól. A világ legerősebb konzoljaként jellemzett Xbox One X-en a vizuális effektek tisztábbak és részletesebbek, a játék tökéletesen és stabilan fut, azonban ahogy arról korábban már említést tettünk, a 60 fps bizony itt is csak álom marad.

ÉRTÉKELÉS

Számomra abszolút megérte várni erre a klasszikusra. Azoknak azonban nem merem megvételre ajánlani, akik nem kötődnek a sorozathoz.

TALÁLÁS: **97%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Rövidebb töltési idők, HDR támogatás, és közepes teljesítményű PC-ken is elmegy 60 fps-sel.

KONTRA
PC-n semmi extra tartalmat nem kapunk, a töltésen kívül más nem került javításra.

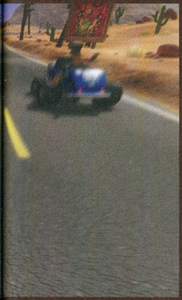
85%

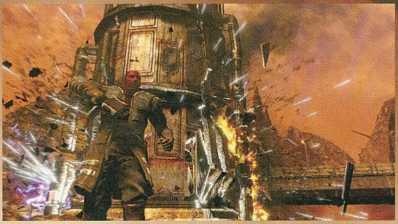
A LEGJOBB KIADÁS

Végezetül egyetlen kiadás maradt, amiről még nem ejtettünk szót, ez pedig a PC-s változat. Ha nagy szavakkal akarjuk illetni, akkor mondhatjuk, hogy a PC-s Crash a játék definitív kiadása, vagyis ha választanunk kell bármely konzolos és a PC-s verzió között, akkor szemrebbenés nélkül az utóbbit ajánlanánk. Kezdjük az összegzést a negatívumokkal, mert abból csak kevés van. Az N. Sane Trilogy semmilyen PC-s extrát nem kapott, és még mindig hiányoznak belőle olyan apróságok, amik a kényelmet biztosítanák. Például a korábbi mentéseket nem érhetjük el a pályákon belül, ezért az újratöltéshez ki kell lépnünk az aktuális játék HUB világába. A PC-s Final Fantasy XV után az Options menü eléggé sivár, és a testreszabhatóság nagyjából kimerül a különféle effektek ki- és bekapcsolásában, a grafika részletességének általános beállításaiban és a felbontás kiválasztásában. Apropó felbontás, azok, akik 21:9-es képarányú monitort használnak, hátrányban vannak, mivel az N. Sane Trilogy nem támogat semmilyen 16:9-nél magasabb arányt.

Minden más remek. De tényleg, panaszra semmi okunk! A textúrák, a Crash testét borító szőr és a post-processing effektek mind PC-n festenek a legjobban. Sőt a játék gond nélkül képes stabil maradni. Még a közepes teljesítményű masinákon, maximális beállítások mellett is sikeresen hozza a 60 fps-es határt, ezzel pedig egyedivé válik az összes változat között. A képkocka frissítési arány itt is limitálva van, de persze az .ini fájlok értékeinek állítgatásával ez is feloldható, szóval, ha erős a vas, és 120 Hz-es a monitor, ez sem lehet akadály.

A PC-s változathoz PC-s irányítás is dukál, ami meglepően jól szuperál. Crasht WASD-vel vagy a nyilakkal koordinálhatjuk, a Space-szel ugrunk, és az egér bal és jobb gombjával támadni és csúszkálni tudunk. A klaviatúra nyomásérzékelésének segítségével precízebb mozgásra leszünk képesek, mintha a kontrollert fognánk a kezünkbe, azonban aki nem szokott hozzá az efféle navigáláshoz, annak nem lesz egyszerű átszoknia az egér és billentyűzet kombinációra.





BÁNYÁSZSORSOK

RED FACTION GUERRILLA RE-MARS-TERED

[ÍRTA **CHOCHO**] A Marsot nemcsak Elon Musk szeretné meghódítani, hanem azok a bányásztársaságok is, amelyek gátlástalanul kihasználják a mindössze pénzt keresni vágyó szerencsétleneket, rabigába hajtva őket. Na, de eddig és ne tovább!

Az egymilliomodik remaster és újrakiadás után az ember még akkor is elveszíti a lelkesedését, ha egyébként egy régi kedvencét öltöztetik új köntösbe, hát még ha egy olyan játékot akarnak neki újra eladni, ami korábban sem volt igazán ínyére. Talán ezért is ingattam annyira a fejem a Red Faction Guerrilla: Re-Mars-tered bejelentésekor, mely a katasztrofális és minden jó ízlést nélkülöző szóviccen túl sem ígért sok jót. Akik nem emlékeznek, az eredeti Red Faction: Guerrilla 2009 júniusában jelent meg, hogy új életet leheljen a PC-s hőskorszakban született, ám szinte rögvest hamvába is halt sorozatba. A kísérlet nem járt sikerrel, a Guerrilla inkább érdekes program lett, semmint jó, de a maga idején valóban forradalminak tűnt, ahogy emberünkkel a marsi környezet minden kisebb-nagyobb tereptárgyát apró darabokra zúzhattuk – érthető módon a pusztítás vált a játékmenet egyik alappillérévé is.

VÖRÖSÖK, ELŐRE!

Aki nem ismeri a Red Faction-sorozatot, annak az oldal alján található szövegdobozon túl álljon itt egy rövid ismertető. Szóval egy FPS-TPS-akció keverék franchise-ról beszélünk, amely a jövőbeli Marson játszódik. A vörös bolygó az emberiség egyik legfontosabb erőforrása, amit a szupergonosz (és nem mellesleg a Saints Rowban is szereplő) Ultor bányásztársaság urál. Az oda utazó munkásoknak eleinte remek fizetést ígérnek, de megérkezve rabszolgasors vár rájuk, az életük pedig kevesebbet ér a kitermelendő javaknál. Itt avatkozik közbe a játékos, aki minden egyes Red Factionben fellázad az elnyomó imperialisták ellen, és sikeres bányászlázadást vezényel le a Mars földalatti és -feletti komplexumaiban.

Ebben segít nekik a fejlesztők sajátos, GeoMod névre hallgató technológiája, ami példátlan rombolhatóságot kínál. Felejtsd el a Battlefield-sorozat itt-ott leomló falait vagy a Call of Duty szétlőhető fedezékeit! A Red Factionben akár komplett tartófalakat is lebonthatsz, hogy lerövidíts egy szakaszt, vagy teljes épületegyütteseket robbanthatsz apró darabokra. És mindezt 2001-ben hozta össze a Volition, a Medal of Honor: Allied Assault és a Quake 3: Team Arena aranykorában – na, ugye, hogy nagy szó? Ezt a pazar elképzelést emelte volna hatványra a 2009-es, PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra egyaránt kiadott Guerrilla, és ennek a játéknak a kvázi-felújított változata a Re-Marstered, amely, ahogy a szövegkörnyezetből (és a túloldalon látható százalékból) már kiderülhetett, nem lett egy acélos csomag.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Volition, KAIKO

MŰFAJ
akció

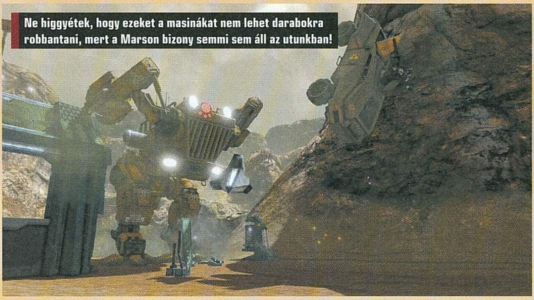
INFO

MEGJELENÉS
2018.07.03.

ÁR
Steamen 19,99 euró (kb. 7000 Ft), akinek már megvolt steamen az alapjáték, annak ingyenes.

GÉPIGÉNY

2,5 GHz kétmagos CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 32 GB HDD.



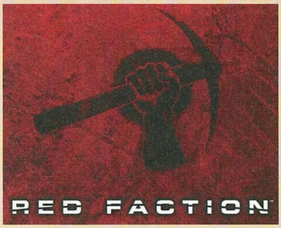
Ne higgyétek, hogy ezeket a masinákat nem lehet darabokra robbantani, mert a Marson bizony semmi sem áll az utunkban!

SZA-BAD-SÁG-HARC

Akik még nem találkoztak a Guerrillával, azoknak röviden összefoglalom az alapokat. Hősünk Alec Mason bányamérnök, aki az öccsét, Dant megy meglátogatni a vörös planétára. Hamar kiderül persze, hogy Dan sem csak simán kavicsokat robbantgat, hanem az ügyeletes rosszarcúakat tömörítő EDF ellen küzd maréknyi, de elhivatott terrorista... bűntárs... na, szóval forradalmár társaságában. Bár Alec eleinte szeretne kimaradni ebből, pár perc gagyin animált és rosszul

AZ ELSŐ MARSLÁZADÁS

A Red Faction-sorozat a Volition gyermeke: az első részt még 2001-ben hozták tető alá, és a srácok későbbi munkáival ellentétben egy magát teljesen komolyan vevő shooter volt, ami egy bányászlázadás kellős közepébe dobta be a játékosokat, PC-n és PlayStation 2-n (akkoriban ez utóbbi még új konzolnak számított). A játék vegyes kritikákat kapott, elsősorban a grafikát és a monoton lövöldözést rótták fel neki. Ugyanakkor a GeoMod nevű alrendszert mindenki dicsérte, ez tette lehetővé, hogy már az akkori hardverek is megbirkózzanak az összetett rombolhatóság fizikai terhelésével. Érdekesség, hogy a Volition eredetileg a Descent 4-en dolgozott akkoriban, a játékot viszont törölték: annak a hamvaiból született meg a Red Faction.



„A mocskos kapitalisták most épp tűzzel akarják rávenni a melósokat a munkára. Na, majd adok én nekik emberi jogokat!"

megrendezett in-game átvezető után már javában küzd az elnyomás ellen, ami ebben a játékban egy, a korában nagynak számító, sandbox játszótér felforgatását jelenti. Adott a Mars egy szelete, rajta ilyen-olyan ellenséges bázisokkal, Alec pedig egyik küldetést a másik után felvéve odarobog az adott helyre, felrobbant/agyonlő/lerombol X-Y-Z mennyiségű és minőségű dolgot, majd a teljesített küldetésért járó törmeléket (a Marson ez az egyetlen értékes fizetőeszköz) elköltve egyre közelebb kerül az édes bosszú beteljesítéséhez. Mindez így, 2018-ban nem hangzik nagy truvájnak, és sajnos a fenti „korában" kifejezést sem véletlenül használtam, hisz a Re-Mars-tered bejárható területe a mai open world alkotások tükrében egy kisebb zsebkendővel vetekszik.

A nagy forradalmár Alec ráadásul még csak a küldetésekkel sem kell bíbelődjön. Akár azt is megteheti, hogy szabadon rohangál a Marson és ahol belefut az EDF embereibe, ott végez is velük – a nemes ügyek ugyebár erre is felhatalmazást adnak. A dolog pikantériája, hogy a Guerrillában tényleg minden játéktéri objektum rombolható, azaz komplett tornyokat, épületeket dönthetünk össze, járművek egész garmadáját vezethetjük vagy robbanthatjuk fel, és ha nagyon unatkozunk, még a helyi kőfejtőben is bányászhatunk, elvégre mérnökök volnánk, vagy mifene. A játék lényege a színtiszta káosz és pusztítás, ami, mi tagadás, jó móka – kábé 10 percig, utána az ember többre vágyik, de az sajnos nem jön, mert a Guerrilla ennyit tud. Ez a játék egy olyan kor szülötte, mikor az összetett történet, a kidolgozott karakter vagy a változatos sandbox küldetésrendszer még nem volt elvárás, így aki csak most ismerkedik a programmal, az rögtön egy több sebből vérző produkcióval kell, hogy szembenézzen. Ehhez jön még egy kissé fapados multiplayer, ami számtalan játékmódban nyújtja az egymásra lövöldözés élményét, de ezen és egy árva sztori-DLC-n kívül mást nem kapunk, a játék így is a marsi pusztításra fókuszál. Ez persze lehetne jó is, főleg, hogy Alec egy halom szerszámot kraftolhat a romokból kinyert törmelék felhasználásával. Ugyanakkor ez utóbbi sajnos nagyon lassan gyűlik, szóval rengeteg farmolásba, azaz bányászmelóba kerül egy-egy jó kis olvasztópuska vagy gépi kalapács.

ÚJ-RA-KI-AD-VA

A klasszikus Guerrillához a Re-Marstered kiadás hangyányit szebb textúrákat és potenciális 4K-s felbontást ad hozzá, mindez azonban messze nem teszi széppé a már 2009-ben is közepes látványvilágúnak számító játékot. Öröm az ürömben, hogy a steames verzió tulajdonosai ingyen megkapták a felújított változatot, amely ráadásul külön indítható a Steamen, azaz a cikkhez szánt értékelést kénytelen vagyok azoknak az embereknek a szemszögéből kiosztani, akik mondjuk újak a Guerrilla világában, és csak rombolni szeretnének egy jót. Nekik sajnos nem ajánlhatom a játékot, mert a Just Cause-sorozat bármely része klasszabb homokozó a kopár, unalmas Marsnál, még ha minden kavicsot nem is lehet benne szétverni. Legfeljebb azokat buzdíthatom vásárlásra, akik hozzám hasonlóan imádják a technológiai kuriózumokat, mert a Guerrilla végső soron az – ilyen rombolhatóságot még korunk legnagyobb játékai sem nyújtanak. Ennek több oka van persze, részben játékmenetbeli, hiszen ez a program sem azért olyan üres és monoton, mert a fejlesztőknek nem volt fantáziájuk. Egyrészt ugye a kor hardvereinek meg kellett birkózni a komplex fizikával, ami máris korlátozta a játékmenet összetettségét, de emellett ott van az a tény is, hogy a rombolható környezet feleslegessé, sőt zavaróvá teheti a kidolgozott, több szinten felépített pályákat. Emiatt is lett olyan együgyű ez az egész játék.

Személyes sirámom továbbá, hogy míg az első két Red Faction kőkemény FPS volt, addig a Guerrilla óta nézdahátam módban futnak a sorozat játékai, ami szerintem nem segíti a beleélést, még ha így könnyebb is egy kalapáccsal követ törni. Szóval nagyon remélem, hogy a THQ Nordic és a Volition azért szánta rá magát a projektre, hogy visszahozzák a sorozatot a köztudatba, illetve hogy a következő részt ismét belső nézetes lövöldének tervezik, mert bányászmeló ide, szabadságharc oda, nekem valahogy jobban kézre állnak az ismétlőpuskák, mint a kalapács.

Teljességgel feleslegesnek érződő újrakiadás, amit senkinek sem merek tiszta szívből ajánlani. Ingyen talán jó móka.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Nem tudom, mennyire volt erre szükség, de a Re-Mars-tered egy alig-alig megújult Guerrilla, ami csak az PC-s változat ingyenes frissülése miatt érdemel minimális főhajtást.

TÁLALÁS: **40%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

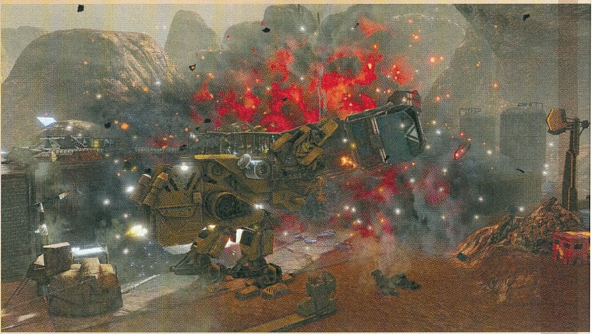
PRO

Rombolható környezet, szabadon bejárható játéktér, egész sokféle kraftolható fegyver és holmi.

KONTRA

Halálosan monoton játékmenet, a 2000-es évek végének összes videojátékos gyermekbetegségével nyakon öntve.

54%



VAS ELLEN ACÉLLAL

CAR DEMOLITION CLICKER

[IRTA MIGUEL] **HA RENDSZERESEN JÁTSZOL, ELŐBB-UTÓBB MEGKAPOD, HOGY AMIT CSINÁLSZ, ANNAK SEMMI ÉRTELME. ÉRDEMES VIGYÁZNI, MERT CIKKÜNK ALANYA NAGYON KÖZEL VISZI AZ EMBERT AHHOZ, HOGY EZ NE CSAK VÁDASKODÁS LEGYEN.**

Rögtön az elején tisztázzuk: magam sem értem, hogy pontosan micsoda, de valami vonz az értelmetlen auto clickerekhez. Ezek azok a játékok, amikor minden, de tényleg minden azon múlik, hogy milyen gyorsan kattintasz egymás után, tulajdonképpen nagyjából bárhova a képernyőn. Nem úgy, mint az RTS-ekben, hogy hány értelmes klikkelésed van, amiből aztán épületek meg zergek lesznek, hanem csak úgy, bumm, akárhova és gyorsan, hogy haljanak a szörnyek, süljenek a sütik, vagy, ahogy a Car Demolition Clickerben (avagy CDC) is: pusztuljanak az autók.

Egy viszonylag vicces ötlet katasztrofálisan béna megvalósítása, ami még a minimális poénfaktort is képes kiölni a játékból.

UJJUNK A RAVASZON

A CDC ugyanis azt az alaphelyzetet dolgozza fel, hogy autót rommá lőni mindenféle fegyverekkel mindenki szeretne (higgyétek el, már próbáltam, és tényleg még az is szeretne autót rommá lőni, aki most azt mondja, hogy nem, ő nem szeretne). Kis pisztolykával kezdünk, aztán lesz félautomata pisztoly, géppisztoly és így tovább, egészen a rakétacsapásig. Az elénk kerülő járművek baját kell ellátni, egyértelműen terápiás jelleggel hol a szélvédőre, hol a kerekekre, és persze minden egyéb olyan helyre kattintva, amiről sejtjük, hogy majd baja esik tőle a kocsinak. Ha megfelelően sokszor lőttünk/kattintottunk (a különböző, plusz pénzért bevethető extra támadásokat, illetve a szintén fejleszthető drónokat is beleszámítva), a kocsi közepesen látványos robbanással adja át a helyét a következőnek.

És kábé ennyi, ami alapvetően nem szokott baj lenni, mert ezeknek a játékoknak pont az a poénja, hogy hiába pörgeted az adott körülmények maximumára a gyártáskapacitásodat, sebzésedet, bármidet, ami a kattintgatás következménye, mindig van egy újabb szint, amelynek eléréséhez elég komolyan gyűjtögetned kell. Sajnos azonban a CDC elkövet egy komoly hibát: látványos dolgot ígér, és semennyire sem adja azt meg.

VAKTÖLTÉNNYEL KISBUSZRA

A kapott járgányt egyáltalán nem tudjuk atomjaira lőni, annyira nem, hogy a játék tesztelt változatában még golyónyomok sem látszottak a karosszérián. Jó, a szélvédő betörik, de az se úgy, hogy szilánkosra lyukad, és csak aztán szakad be. Oké, egy-egy részt le lehet szedni a járművekről, ajtókat, lökhárítókat, de az élmény inkább olyan, mintha gumikalapáccsal csapkodnánk, nem forgócsöves gépágyúval aprítanánk.

Pluszban még ott van az is, hogy alig néhány autó van a játékban, ráadásul tök mindegy, melyik részüket lőjük, ugyanakkorát sebzünk. Csavart csak a „főellenfelek" hoznak, ott ahhoz, hogy sebezni tudjuk a bénító energialöketekkel védekező járműveket, először le kell bontanunk rólunk a páncélzatot. Érdekes, hogy itt bezzeg az utolsó kis idomot is le kell borotválnunk, vagyis ha a fejlesztők igazán akarták volna, simán leprogramozzák a darabokra robbanó indexlámpabúrát, de valamiért nem akarták.

Nyilván nem várom, hogy hat euróért cserébe milliárd pixelből felépített autómodelleket tudjunk lerombolni, de sajnos nem én találtam ki, hogy a játék ezt ígérje, és ezt ne adja meg. Van egy halom ingyenes clicker a neten, próbáljátok ki azokat, a hat eurót meg költse mindenki valami tartalmasabb DLC-re.

ADATOK

KIADÓ
Blue Sunset Games

FEJLESZTŐ
Blue Sunset Games

ÉRTÉKELÉS
Mikor nem vársz sokat, de még azt a keveset sem sikerül teljesíteni.

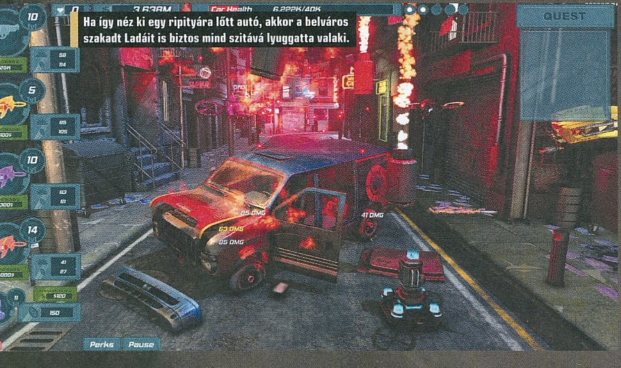
GÉPIGÉNY
Core i3 2,1 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon HD 6870, 6 GB HDD.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO
Hát, izé... Fegyverekkel bontjuk le a járgányokat?

KONTRA
Hogy a válasz igazából az egyértelmű „nem".

40%



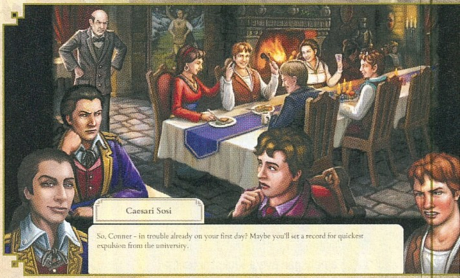
Ha így néz ki egy ripityára lőtt autó, akkor a belváros szakadt Ladáit is biztos mind szitává lyuggatta valaki.

SHAWN, AKI MINDENT LENYÚL, A SZÍVÜNKET IS

Hero-U

Rogue to Redemption

[ÍRTA BEEZ] Nem könnyű egyetemistának lenni, főhősünk, Shawn pedig éjjeli tolvajként próbálja meg kifizetni a diákhitelét – vagy valami olyasmit. Nagyon tömören ez is lehetne a játék összegzése, szerencsénkre viszont ennél sokkal több, jobb és viccesebb az egész.



A Transolar Games többször bizonyította, hogy kiválóan tudják ötvözni a kaland- és RPG-játékok elemeit (Quest of Glory, Shannara, Castle of Dr. Brain), ezt a tökélyre csiszolt technikát pedig a Hero-U során vitték tovább, ahol is pont ugyanolyan élvezetes és működőképes a recept, mint korábban.

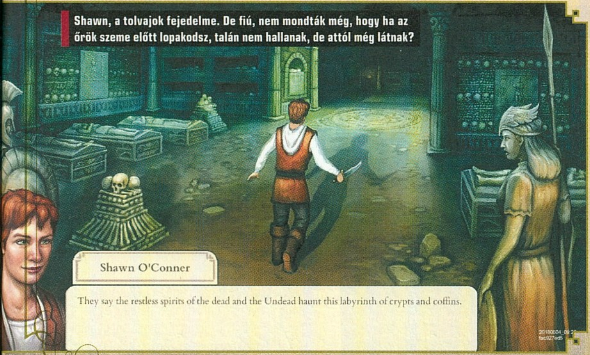
Shawn O'Conner, az általunk irányított karakter a szerethető idióta archetípusa, és ezt teljesen pozitív értelemben mondom: mindenre van valami szarkasztikus megjegyzése, és lelkes, mint hülye gyerek karácsony másnapján. Shawn egyébként eldöntötte, hogy a város legjobb tolvaja lesz, nem egyszer hangoztatja játék közben, hogy egy nap ő válik az egész Tolvaj Céh fejévé.

Érdekes és nagyon szerethető indie kalandjáték, ami nem a legszebb, de mindenképpen jó, hogy színesíti a kínálatot.

HARRY POTTE... SHAWN O'CONNER

Nehéz úgy írni a Hero-U-ról, hogy ne menjek bele jobban a történetbe, mint kellene, pedig valahogyan muszáj lesz kikerülnöm ezeket az aknákat, mert elképesztően izgalmas sztorit kapunk.

Egy éjszakai tolvajakció után, menekülés közben Shawn egy félszemű idegennel találkozik, aki meginvitálja egy különleges egyetemre, ahol kitanulhatja a tolvajkodást, éjszaka pedig minden további nélkül megkeresheti a tandíjra valót – nehezen szakadok el a diákhitel hasonlatomtól, sajnálom. Roxfortszerű egyetem készülő tolvajoknak; kíváncsi vagyok, milyen önéletrajzot kell majd írniuk. Az első bevezető küldetés éppen csak megmutatja, hogyan működik a játék legalapvetőbb mechanikája, vagyis a keresgélés. Bizony, mint minden kalandjátékban, itt is veszettül fogunk kattintgatni, szinte mindenre, amire lehetséges, s bár ez időnként fárasztó tud lenni, de egyszerűen muszáj az összes fiókot kihúzni, belenézni, mert sosem tudhatjuk, mi olyat találunk, ami később hasznos lehet. Rengeteg módon megoldhatunk egy feladványt, leszámítva a minijátékokat. Választhatunk, hogy agresszíven játszunk, azaz többet használjuk az öklünket, mint az eszünket, de akár az egész játékot végigokoskodhatjuk, bár ekkor elvesznek a harcokért járó bónuszok.



Shawn, a tolvajok fejedelme. De fiú, nem mondták még, hogy ha az őrök szeme előtt lopakodsz, talán nem hallanak, de attól még látnak?

ADATOK

KIADÓ
Transolar Games

FEJLESZTŐ
Transolar Games

ÉRTÉKELÉS

Rengeteg tartalom, hatalmas újrajátszhatósággal. Igazi kaland a műfaj kedvelőinek és másoknak is.

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 4 GB RAM, Intel HD 3000 GPU, 4 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Sok tartalom, szép zene, frappáns dialógusok.

KONTRA

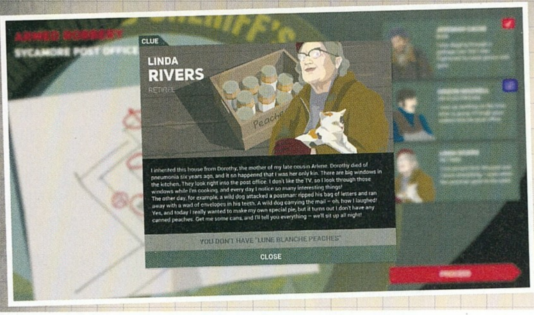
Néhol csúnyácska, de ez legyen a legnagyobb gondja.

92%

ELLOPTA A SZÍVEMET

Kalandjaink során kazamatákba, öreg várakba jutunk, ahol aztán találunk mindenféle csúfságot, és itt jön be nagyon ötletesen az RPG-elem. Vannak képességeink és az alapvető értékeinkre elosztható pontjaink. Az iskolában tanuló többi diákkal beszélgethetünk, kapcsolatot építhetünk, van románc, barátság mintha valami tini drámába csöppennénk néha. Minden beszélgetésünk, döntésünk kihat a játék további részére, így nagyon oda kell figyelni a dialógusokra – szinkron hiányában sokat kell majd olvasnunk.

Az opcionális harc egyébként kifejezetten jól sikerült, pedig nem voltak nagy elvárásaim. Hasonlóan a Divinity: Original Sin játékmenetéhez, körökre osztott harcrendszer van, ahol képességeinket, fegyvereinket és környezetünket a legkreatívabban érdemes használni. Annak ellenére, hogy a grafikáról nem érdemes sokat beszélni, teljesen jól illik a játék hangulatához, bár helyenként lehetett volna szebb, még festményszerűbb, de ez legyen a legnagyobb gond. A zene kiemelkedően jó, minden helyszínnek és karakternek van külön melódiája – nagy kedvencem lett az iskola ebédlőjében hallható dallam, mintha egy dél-olasz kocsmában üldögélne az ember.



SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!

THIS IS THE POLICE II

[ÍRTA **TIKA**]

Egy hajdan szebb napokat is látott rendőrfőnök, akit bedarált a korrupt rendszer, és egy város, ahol a szirénázó rendőrautók sohasem pihennek; erről szólt a This is the Police. De mi van akkor, ha a főhős menekülne, viszont a múlt utoléri? Nos, azt hiszem, ezt hívják úgy, hogy folytatás...

A Weappy egy fehérorosz stúdió, amely pár éve a Kickstarteren összekalapozott némi lóvét, és ebből megírta Jack Boyd krónikáját: tudjátok, ő az a bizonyos rendőrfőnök, aki a kényszernyugdíjazás előtt beintett a korrupt honatyáknak, és megtömte a zsebét. A kihívás meglehetősen sötét képet festett a rendőri munkáról, hisz a játék 180 napja alatt az öreg sok bűnözővel lepacsizott, mire összejött a félmillió dollár. A film noir eszközeire támaszkodó alkotás egyedi vizuális stílusa, és persze a stratégiai szál, amelyben egy egész város rendőri állományát vezényelhettük ki az utcára, plusz a maffiamódszerek, na meg a nem mindennapi főhős végül csak kikövetelték a folytatást.

A kritikák anno rendre megjegyezték, hogy a stílusos és eredeti vázon úgy csüngtek az ismétlődő elemek, mint a Connor családon a terminátorok, és a hamar kiismerhető játékmenetre is ráhúzták a vizes lepedőt. A Weappy most alaposan visszavágott, no nem az ismétlődések kiküszöbölésével, hanem új játékelemekkel, és további műfajok beinjektálásával. De lássuk a medvét! Az egyedi stílus, a pasztellszínek és a szögletes vonalak kombinációi továbbra is jelen vannak a történetet görgető, kézzel rajzolt átvezetőkben, ám az új rész egy új helyszínre költözött. Ahogy a főhősünk fogalmaz, Sharpwood, a vidéki kisváros csak abban különbözik Freeburgtól, hogy errefelé hidegebb van. S hogy miért pont idevetette emberünket a sors? Nos, Jack Boyd, a váratlan népszerűség miatt bujkálni kényszerül, időközben ugyanis a freeburgi lapok kinevezték a korrupció cézárának, és persze a szövetségi nyomozók érdeklődését is felkeltette az előző részben összeharácsolt pénz. Jack egyébként még mindig ugyanaz a piás, morózus öregember, mint régen, ám az álnéven bérelt viskójában sem élvezheti a magányt, mert a szerencsétlen véletlen folytán az ingatlan képbe kerül egy drogügylet kapcsán. Egyetlen szerencséje, hogy Lilly Reed, az új seriff nehezen boldogul a melóval, és hajlandó adni egy esélyt, ha gatyába rázzuk a városka rendőri erőit. A történet több szálon fut, egyrészt ott van a Jack utáni nyomozás, aztán a Lillyvel (az a Sarah Hamilton kölcsönzi a hangját, aki April Ryan szinkronját adta a The Longest Journey-ben) való a kapcsolat, de képben van némi zsarolás, a kisváros rejtélyes körülmények között elhunyt seriffje, és még sok apróság. Vallási fanatikusok, bűnszövetkezetek jelennek meg, bár ezúttal egy kicsit talán túl is pörögték az átvezetőket – a noir hangulat helyett mintha egy akciófilm peregne, ráadásul sok a felesleges dialógus, de kétségtelen, hogy az izgalom és a feszültség még megvan. Már csak azért is, mert Damoklész kardjaként lebeg a(z anti)hős felett a kudarc lehetősége. Teszem azt, ha nem fizeted ki a heti sápot, felnyomnak a szövetségieknek, vagy ha rosszul vezeted a rendőrséget (3 napi rossz mérleg), akkor Lilly nyom fel az FBI-nak; ez ugyebár mindkét esetben game over. És ez még nem minden...

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Weappy Studio

MŰFAJ
stratégia, szimuláció

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.02.

ÁR
Steamen 15 euró (Kb. 4800 Ft).

GÉPIGÉNY
Dual Core CPU, 2GB RAM, Intel HD 4000, GeForce GT 330M vagy Radeon HD 4670 VGA, 5GB HDD.

A This is the Police 2 csak egy videojáték, minden hasonlóság a valósággal a véletlen műve... legalábbis azt beszélik.

A BŰNÖS VÁROS...

Az alap itt is egy terepasztal, a városka makettje, ahol apró zászlók bukkannak fel, jelezve, hogy újabb bűntény történt, és a játékosnak járőrt kell küldenie a helyszínre, mielőtt lejár a visszaszámlálás. Az esetek egy rövid szöveges jelentéssel kezdődnek – részeg sofőröktől az iskolai lövöldözőkig van itt minden, plusz egy számérték mutatja, hogy mennyi tapasztalati érték szükséges az induláshoz, kvázi addig pakoljuk az embereinket az üres slotokba, amíg ezt az értéket el nem értük, és már roboghat is szirénás autó. A gond csak az, hogy a megoldandó ügyek szaporodnak, egyszerre több eset jelenik meg a képernyőn, és lehet morfondírozni, hogy a nemi erőszakhoz vagy a bankrabláshoz nem marad majd elég ember. Az ügyeletes állomány eközben egyre fárad, és a fáradt rendőrök gyakran végzik a sürgősségin vagy a hullaházban. De vissza a bevetéshez! Tehát minden helyszínen egy újabb szöveges döntés vár, például egy öngyilkosjelölthöz lehetőleg a jó tárgyalási képességgel rendelkező járőrt küldjük oda, a

A zaklatást még a korrupt zsaruk is komolyan veszik, az igazi bünti azonban csak a bírósági ítélet után jön.

South Park városára végre rászakadt a rend, és még csak két teljes hét sem kellett hozzá!

TIPPEK, TRÜKKÖK

ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA!

Az első néhány napban nagyon fontos, hogy maximális teljesítménnyel zárjunk, és minden nap végén a jutalmat beváltva új emberekkel és persze felszereléssel gyarapodjunk (főleg gumibotokat szerváljunk és muníciót a sokkolóhoz). Ha a napi teljesítmény gyenge volt, Main Menu -> Load Game, és kezdjük újra, mert később csak még több szívás jön, értsd kevés emberrel előbb-utóbb bukta lesz, szóval figyelj a létszámra!

ÁLLOMÁNYTÁBLA

Az emberek elosztásánál eleinte a „fél állomány egyik napra, a másik fele a következőre" tartogatós módszer szerint járjunk el, de amint meglesz a Friends rovatban a Relax lehetőség (masszázs, jeges fürdő), a nagy pontértéküeket rendszeresen vigyük és regeneráljuk! Este kötelező a zsuga, de az állományt ne engedjük videózni, mert másnap hullafáradtak lesznek, a fáradt rendőr pedig megsérül.

LYUKRA FUTOTTAK...

Az esetek többsége egyértelmű lesz, a kamu riasztásokat viszont nehéz kiszűrni, általában „a zajt hallott, gyanús csomagot látott, tuti, hogy bomba vagy mesterlövész" szövegkörnyezet ad okot gyanúra. A városiak küldetését (bézs színű) érdemes a nap végére hagyni, és alaposan olvasni, mert ha erős vagy gyors embert kérnek, akkor azt komolyan is gondolják, és kár lenne a zsíros jutalomtól elesni.

MIRE GYÚR A REND ŐRE?

A fejlesztéseket két ágra bontanám, az alap rendőrnek ugyanis mindenből kell egy kevés, de a hétköznapi munkában a szituációk többségét a tárgyalás, lopakodás, erő trió dominálja, tehát akit nem tudsz meggyőzni, annak kerülj a hátába, és ha észrevesz még mindig lesz pacek, hogy lenyomd, mint a bélyeget. Az idióta, különc figuráknál meg nyomassuk az észt, és jók lesznek a nyomozásokhoz vagy éppen lótifutinak.

ADOK-VESZEK

Amint Rafa néni orgazda-butikja megnyílik, többé már a nap végi jutalmat ne pazaroljuk felszerelésre, mert nála mindig van a könnygáztól a sokkolóig minden. Egyúttal a harci bevetésekben kezdjük el a világító kontúrral megjelölt dobozokat keresni, és mielőtt befejeznénk a pályát (utolsó ellenséget csak kábítsuk, ne bilincseljük) hordjuk ki a járőrautóhoz az embereinkkel. Drog, műszaki cucc, csupa eladható jóság.

CSAK CSENDBEN...

A körökre osztott küldetéseken nem a jó lövészek (Shooting) nyernek, hanem a Stealth Skill-esek (fedezékben jól rejtőzködő), az intelligens (csendes zárfeltörés) és gumibottal rendelkező egyenruhások. Lassan, fedezékről fedezékre haladva, egyesével kell becserkészni minden rosszfiút, fejbe vágni a gumibottal és megbilincselni. Az első hangos lövésnél mindenki a nyakadban lesz, tehát nem lövünk!

UTOLSÓ JÓ TANÁCS!

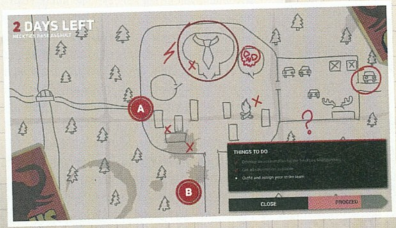
Az épületeket járjuk körbe, ablakokon leskelődve mérjük fel a terepet, és ha a taktikai térképen volt kerítés, akkor ne járjatok úgy, mint én, hogy nem tallóztam be senkinek falmászó képességet, és csak lestem kintről, hogy most mi lesz. Ajtó-ablak nyitásához szükséges képesség szintén legyen, és soha ne vigyünk nem lojális (nincs rajta rendőrkalap) kollégát, mert őt az MI irányítja, és lövöldöz, belekötl mindenkibe.

fegyveres rablónak mehet az ólom a fejébe, míg az őrjöngő részeget nyugodtan gyepálja meg a testi erőben jeleskedő beosztott. Végül jön a kiértékelés, és ha jól vizsgáztunk, akkor az akcióban résztvevők tapasztalati pontokat kapnak, sőt időnként a hat alaptulajdonságra is tehetünk új szinteket, amiből meg újabb, hasznos perkök esnek. Az új képességeknek az Assault küldetésekben vesszük hasznát, mert a Weappy most már olyan „éles" bevetéseket is gyártott, ahol körökre osztott időmérésben mérkőzhetünk meg a rosszfiúkkal.

RENDŐRSZTORI STRATÉGIAI KERETBEN

Az új küldetésfajtát úgy képzeld el, mintha XCOM-ot játszanál „kicsiben"! Kések, pisztolyok, sokkolók, lopakodás, fedezékharc, és az egyik körben a rendőrök lépnek, a másikban a bűnözők. Az embereid négy perköt – pl. ajtóbetörés, csapdák hatástalanítása, földre kényszerítés etc. – na meg négy darab tárgyat vihetnek magukkal, és a küldetés elején még arra is van lehetőség, hogy a környékről összefogdosott szemtanúkat megvesztegetve hasznos infókat gyűjtsünk. Sőt létezik egy olyan variáció is, amikor egy füles alapján többnapi előkészítő munkával, felderítéssel és felszerelésgyűjtéssel tervezhetjük meg a rajtaütést. Lábjegyzetben említsük meg, hogy a rosszfiúk előre be vannak tájolva, tehát ha újrajátszod ezt a részt, ugyanazokat az útvonalakat járják be, ugyanannyian lesznek, szóval a győzelem tényleg csak idő kérdése.

A város arculatához tartozó bűnügyek között megtaláljuk az előző részből ismerős nyomozásokat, de sokat finomodtak a módszerek, például, már rögtön két gyanúsítottról gyűjthetünk mozaikokat (a nyomozók lehetséges képkockákat tárnak fel a bűncselekményről, és ebből kell kiraknunk,



ÉRTÉKELÉS

A This is the Police 2 jó irányba fejlődött, remek lehetőségekkel bővült – lásd a körökre osztott bevetéseket. A noir hangulat elvesztéséért egy kisebb könnycsepp azért legördült.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Stílusos, rengeteg műfajt – kaland, szimuláció, kártyajáték, menedzsment, stratégia – tömörít, és jó a kivitelezés.

KONTRA
Egyszeri végigjátszásra lett tervezve, a dialógok néhol unalmasak, és idegesítő a zenéje.

85%

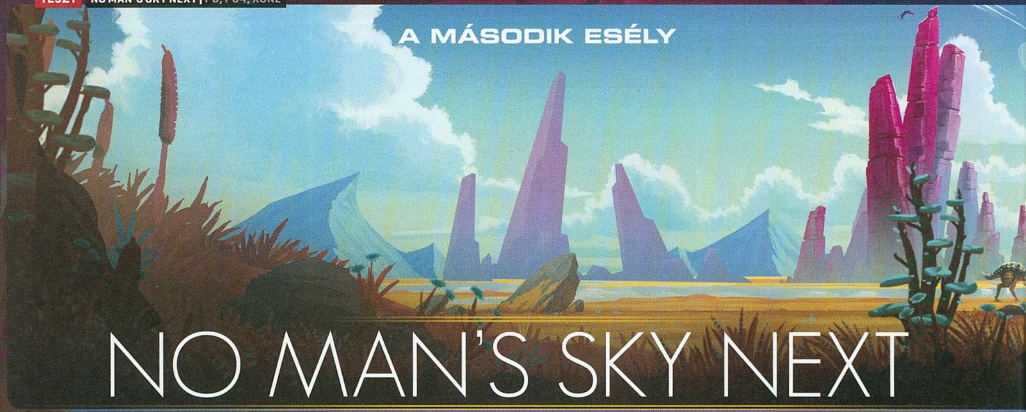
hogy mi történt), így aztán előfordulhat, hogy nem az igazi tettest kapjuk el. Ott van még a bűnbandák felgöngyölítésének az esélye, a kihallgatásoké és akár a kínzásoké is. Sokat javult a „szolgáltatások" köre, a „megvakarom a hátad, ha te is az enyémet"-szituációkból rendre újabb és újabb beszállítók kerülnek ki, vagy akár egy egyszerű takarítói szolgálat, ami nagyban javítja az állomány morálját. A rend őreihez pedig végre valóban megjegyezhető arcok-sorsok társulnak, néha bizony nagyon idegesítő szokásokkal, említhetném Spurlockot, aki nem hajlandó bevetésre menni kezdőkkel, vagy a folyton nyavalygó Kurosawát, a kőkemény piásokról nem is beszélve. Hamarosan már azt is tudni fogod, ki milyen kaját szeret, és persze hallgathatod reggelente az idióta kifogásokat is, hogy miért nem akarnak melózni.

MENNYISÉG ÉS MINŐSÉG...

A This is the Police első része kapcsán a negatív hangok kvázi az újrajátszhatóság mögé tettek egy komoly kérdőjelet, ami az új részben is fennáll. A napokat újraindítva szinte ugyanazokat a bűneseteket kapjuk vissza, de azért a véletlengenerátor rendre beszúr pár újat, vagy az állományból otthonfelejt pár embert, mindenesetre a sztori fő építőkövei ettől még nem mozdulnak el. A Weappy válasza azonban most másra irányult. Egyrészt bővítették a tartalmat, másrészt a nehézségi fokon is emeltek, úgyhogy kár az újrajátszáson rúgózni, mert még egyszer végigjátszani sem könnyű...

A noir, a jazz és a csilláron lógó fejek bevallom hiányoztak, ugyanakkor ezer más dolog miatt a második rész sokkal jobb és érettebb alkotásnak tűnik. Az új taktikai küldetések, a képességek rendszere, a személyi állomány újrahangolása, ezek így együtt mind-mind azt mutatják, hogy lehet jó stratégiai játékot készíteni rendőri témakörben, és ez most sikerült is.

A MÁSODIK ESÉLY



NO MAN'S SKY NEXT

[ÍRTA BRYCE] Majdnem két évvel az alapjáték megjelenése, és kevesebb mint egy évvel az utolsó nagyobb frissítés, azaz a The Atlas Rises megjelenése után végre megérkezett a No Man's Sky Next, hogy a botrányoktól nem éppen mentes programot alaposan kikúrálja, és a helyes irányba lökje.

Egy hangyányit könnyebb helyzetben érzem magamat, mint amilyenben Miguel kollégának volt része a megjelenéskor. Azóta már jött egy nagyobb tartalmi frissítés a No Man's Sky-hoz, így a program iránti gyűlölethullám is jócskán enyhült az elmúlt hónapokban. Enyhült, de nem múlt el nyomtalanul, elég csak megnézni a steames értékeléseket, vagy bármilyen, a játékkal kapcsolatos hír kommentszekcióját – na, nem mintha ott általában a békés eszmecserék mentsvárába lépnénk be –, hogy lássuk, még mindig vannak, akiknek fáj az a bizonyos indulás. Jómagam is ott voltam, kifizettem érte a 60 eurót, és már első nap bele is vetettem magamat az univerzum procedurálisan generált világaiba, hogy aztán 10 óra után ráunjak az egészre. Na, nem azért, mert botrányosan rossz lett volna, hanem mert a forradalom, amit vártunk, fájdalmasan egyszerű és monoton volt, a temérdek technikai problémáról nem is beszélve. Az egy évre rá, majd az azután félévvel később megjelenő ingyenes frissítések után is rávetettem magamat a programra, de nem tudott hosszabb távon lekötni, így újból félreraktam, mígnem 2018 elején bejelentették a Next nevű javítást, amivel letették a Hello Gamesnél a nagyesküt, hogy bizony, most kapjuk meg a nagybetűs játékot. Kevesebb, mint két évvel a megjelenés után, a teljes árat kifizetve most itt vagyok, és 20 óra játékidő után azt mondom: végre megéri az árát!

ADATOK

KIADÓ
Hello Games

FEJLESZTŐ
Hello Games

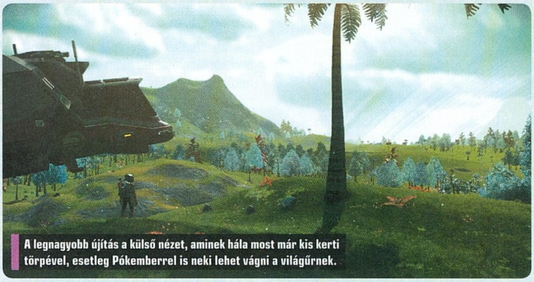
MŰFAJ
felfedező, túlélőjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.07.24.

ÁR
Steamen 54,99 euró (kb. 17 600 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD.



A legnagyobb újítás a külső nézet, aminek hála most már kis kerti törpével, esetleg Pókemberrel is neki lehet vágni a világűrnek.

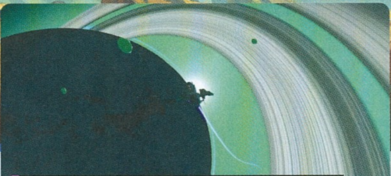
MINDEN KEZDET NEHÉZ

Tekintve, hogy a Next kíséretében már az Xbox One tulajok is becsatlakozhatnak felfedező köreinkbe, így az ő kedvükért – és persze a többi újoncot figyelembe véve – nézzük, hogy mit kínált a No Man's Sky! Alapból mi egy „utazót" alakítunk, akit a program kidob egyre a 18 trillió bolygó közül, ahol taccsra vágott felszereléssel és űrhajóval kezdhetünk neki első planétánk felfedezésének. Lézerfegyverünkkel nyersanyagokat szerezhetünk, amiknek a segítségével elkezdhetjük befoltozni létfenntartó felszereléseinket, hajónkat, és feltölteni üzemanyagtartályunkat, hogy a bolygó felszínét elhagyva kijussunk a Naprendszerbe. Ezután lehetőségeink kimerülnek a további planéták és Naprendszerek felfedezésében, az idegen lények nyelvének elsajátításában, továbbá a velük való kereskedelemben, valamint a legutóbbi két nagyobb frissítésnek hála a tetszőlegesen kiválasztott bolygókon történő bázisépítésben, na, meg egy fő történeti szálban, ami bár szódával elmegy, viszont nem javasolnám, hogy emiatt akarjatok nekiesni a programnak, különben pofáraesés lesz a vége. Anno szinte mindegy volt, hogy melyik lehetőséget választjuk, majd' mindig oda lyukadtunk ki, hogy űrhajónkra felpattanva naprendszerről naprendszerre, bolygóról bolygóra haladtunk, ami miatt belefutottunk a játék akkori legnagyobb hibájába. Már a kezdetekkor is technikai problémáktól akadtak ki az emberek, nem is csak a botrányosan rossz optimalizáció okán, hanem a procedurális rendszer mögötti matekfüggvények miatt is. Az előzetesekben látott állatok és világok jobb esetben is csak a bolygók 10 százalékát tették ki, ennek okán szinte csak üres és kopár planétákra tévedtél, ami alaposan hazavágta a program érdemi részét: a felfedezést.

Mindent összevetve elmondhatjuk, hogy a Hello Games játékában pont az a rész volt problémás, amiről kvázi szólni akart, így a „Next" elnevezésű frissítésük a program ezen aspektusát hivatott orvosolni. Ez pedig sikerült, de még hogy!

A HELYES IRÁNY

Elsőként kezdjük a szembetűnő változásokkal: hősünk immár nemcsak egy fegyvert cipelő kéz, hanem egy komplett testtel rendelkező figura, és hogy ezt lássuk is, bekerült a programba a külső nézet, ami még a bolygón közlekedve hagyján, de űrhajónkat vezetve maga a megváltás. Ennek okán természetesen a kinézet is fontossá válik számunkra, hiszen ki akarna egy unalmas űrhajós lenni, mikor lehet egy citromsárga bőrszkóban flangáló törpe gyíkember?! Kinézetünket a Naprendszerekben található űrállomásokon



A világűr hatalmas, Bryce is egészen elveszett benne, de szerencsére hazatért, különben nem tudtuk volna meg, milyen a játék.

A 7 legnagyobb változás

Teljesen átdolgozott oktatómód

Végre egy küldetéslánc formájában került bele oktatómód, ami szépen teszi a dolgát, és az alapfelszerelésünkön illetve űrhajónk megjavításán át a bázisépítésig, söt egészen a naprendszerek közti utazásig fogja a kezünket, hogy aztán rávezessen minket az Atlas Rises frissítésben bekerült fő történeti szálra.

Külső nézetben szép az élet!

Mondanom sem kell, hogy az új kameranézet lett a kedvenc újításom. Minden tevékenységünket, legyen szó akár a harcokról, építésről, felfedezésről, úszásról vagy űrcsatákról, immár külső nézetből is megcsodálhatunk, amiből egyenesen következik, hogy karakterünket ezúttal már testre is szabhatjuk. Köszi, Hello Games!

Építs bárhová!

A Pathfinder javításban bekerült építkezés szép és jó volt, ám a Minecrafton (vagy bármilyen más építkezős játékon) edződött játékosok kínszenvedésként élték meg a rendszer adta kötöttségeket. A Nextnek hála, végre oda, és úgy építesz, ahogyan akarsz, mindemellett co-opban, akár cimboráiddal együtt is felhúzhattok különböző bázisokat, ezzel játszótérré téve az egész bolygót.

Modern látvány (végre)

A reklámokon mindig is jól nézett ki a No Man's Sky, ám a kész produktum fájdalmasan rosszul használta a látótávolságot, így lényegében az orrunk előtt rajzolódtak a tőlünk pár méterre lévő növények. Az új javításban átdolgozásra került a terepképző rendszer, megnövelték a látótávolságot, kaptunk élethűbb viharokat, nagyobb hegyeket (igen, régen csak dombocskák voltak) és élesebb textúrákat.

Hasznosabb űrállomások

Régebben nem voltak többek üres dobozoknál, ahova jobb esetben csak hajócsere okán mentél, ám ezúttal jelentősen átalakították őket. Lehetőséged van a hajón fellelhető árusoktól fejlesztéseket vásárolni, a piactéren nyersanyagokat vételezni, küldetéseket felvenni, vagy akár szavakat tanulni a bázison fellelhető idegenektől.

Hasznos flotta

A saját teherhajó nem újdonság a No Man's Sky történetében, ám most már saját mozgó bázisodként tudod használni. Lehetőséged van fejleszteni, vagy akár max. 50 darab fregattal megtámogatni, amiket aztán különböző típusú küldetésekre tudsz küldeni, amiknek sikeres teljesítése után pénzzel és nyersanyagokkal térnek vissza.

Galaktikus térkép

A Next élesítésével egy időben indult el a Galactic Atlas, aminek (és egy portál) segítségével nem csak a saját helyzetedet tudod meghatározni, hanem más játékosok által felfedezett izgalmas, vagy éppen veszélyes bolygókat ismerhetsz meg, és szerezheted meg koordinátájukat. Emellett itt van lehetőséged a játékosok általt létrehozott frakciókat megtalálni, és akár belépni kötelékükbe.

tudjuk változtatni, amik szintén át lettek alakítva. Megjelentek rajtuk az árusok, akiktől fegyverek, hajók és létfenntartó ruhánkra való fejlesztések vásárolhatók, emellett itt tudunk a rendszert uraló idegenektől küldetéseket felvenni. Ezek ki fognak merülni a „hozz X-ből tízet", meg a „menj oda, és ölj meg Y-ból ötöt" szintű küldetésekből, de ezek segítségével növelni tudjuk népszerűségünket az adott fajnál, emellett pénz is ütheti markunkat, amit nemcsak fejlesztésekre költhetünk, hanem eleget összegyűjtve akár az űrállomásra leszálló egyéb idegenek űrhajóját is megvehetjük, vagy akár egy saját teherszállítóra is elkölthetjük. Ez utóbbi nem újdonság, de a ráncfelvarrás ide is eljutott.

Flottánkat bővíthetjük kisebb fregattokkal is, szám szerint legfeljebb 50 darabbal, amiket elküldhetünk különböző bevetésekre, további nyersanyag és pénz reményében. Egy helyre szinte bármennyi hajót elküldhetsz, ezzel is növelve az akció sikerességét, ám érdemes szem előtt tartani, hogy az adott küldetés milyen típusú űrjárgányt követel meg, hiszen csak nem küldenél egy diplomáciai küldetésre csatahajót, ugye? Apropó csata: a harcrendszer, ha nem is változott meg alapjaiban, de azért kapott egy kis vérfrissítést. A szárazföldön történő konfrontációhoz továbbra is lézerfegyverünket hívhatjuk segítségül, ami ezúttal kapott egy aktiválható pajzsot is, mellyel végre nem egy lőtérre akasztott céltáblának fogjuk érezni magunkat. Az űrharcok szintén kisebb változtatásokon mentek át, ám itt főleg a külső nézet az, ami örömkönnyeket csikart ki belőlem, és aminek hála végre fel tudtam venni a harcot a kalózokkal. Ezek a csatározások továbbra sem a játék erősségei, de legalább már nem okoznak agyérgörcsöt.

A Next további üdvözlendő javítása az átdolgozott oktatómód és a finomra hangolt – ám továbbra is véletlenszerű – bolygó- és állatgenerálás. Elég csak a cikkhez csatolt képeket megnézni, amiket kalandozásaim során lőttem! Végre nem kietlen pusztaságokkal, hanem változatos növény- és állatvilággal találkozhatunk, ahogy bolygóról bolygóra haladunk. Ezenfelül a grafika is kapott egy kisebb turbózást, aminek hála az összkép fényévekkel jobb lett, és amihez remekül társul a 65daysofstatic által újrakevert zenei album is.

Tudom, most mire gondoltok: „Blájsz, ez mind szép, és jó, na, de mi a helyzet a multival?". Jelentem a co-op itt van, és bizony szórakoztató, már amikor működik. Lehetőségünk van egy saját „szobát" létrehozni, ahova barátaink és idegenek is becsatlakozhatnak (vagy akár mi is máséba). Lényegében a program által kínált lehetőséggel belevághatunk többedmagunkkal a világegyetem felfedezésébe, ám jelen pillanatban, ebben a módban sűrűn futhatunk befejezhetetlen küldetésekbe, fagyásokba, vagy akár az űrállomásból is kipottyanhatunk, ami mondanom sem kell, nem éppen kellemes. Persze, a javításon már gőzerővel dolgoznak, így lehet, hogy mire ezt olvassátok, addigra ezek közül valamennyi javítva lesz.

A VÉGTELENBE, ÉS TOVÁBB!

A No Man's Sky Next persze, csakúgy mint alapverziója, rétegjáték, ami ezúttal is a felfedezés élményére fókuszál, ám az új frissítésnek hála végre teszi mindezt úgy, ahogy azt a fejlesztők egykor megálmodták. Mikor ezt olvassátok, már véget ér az 50 százalékos leárazása, így teljes áron, csak arcade sci-fi játékok szerelmeseinek tudom ajánlani, mindenki másnak érdemes megvárni a következő leárazást, mielőtt belevetné magát a végtelenbe.

ÉRTÉKELÉS

A No Man's Sky elérte azt a pontot, amikor már nemcsak a kezdeti ígéretei után fut, hanem túl is nyúl azokon; teszi mindezt co-op fronton egy tengernyi bug kíséretében.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Kellően megjutalmazza a sci-fire, és a felfedezésre vágyó utazókat...

KONTRA
... akik jelenleg tegyék mindezt egyedül, mert a bugos co-opban egyelőre nincs köszönet.

78%

30-50 ÓRÁNYI ROBOTKALAND

MEGA MAN X LEGACY COLLECTION + MEGA MAN X LEGACY COLLECTION 2

[ÍRTA BÜJTI] AZ EREDETI, KLASSZIKUS SOROZATRÓL MÁR MINDEN BŐRT LEHÚZOTT A CAPCOM, ÍGY ELÉRKEZETT AZ IDŐ, HOGY MEGA MAN EGYÉB MEGJELENÉSEI IS TERÍTÉKRE KERÜLJENEK. EZÚTTAL AZ X-SZÉRIA LETT AZ ÁLDOZAT, PERSZE KÉT RÉSZLETBEN, HOGY AZ IDEGEINK MELLETT A PÉNZTÁRCÁNK SE ÚSSZA MEG.

Egészen felgyorsultak az események a Mega Man kalandjait érintő kollekciók ügyében, elvégre, míg az alapsorozat első fele 2015-ben látott napvilágot, a második meg két évvel később, 2017-ben, addig az X-szériára ezután már csak egy esztendőt kellett várni, hogy idén mind a nyolc részt leporolják a kiadónál. Persze, ahogyan eddig, úgy ezeket a játékokat is meg lehet venni két részletben, 4-4 epizódot zsebre vágva, de miért is tenne ilyet bárki, mikor egyben szép a történet – még ha a kék robotfickó sikereinek titka nem is az elmesélésben rejlik. Pláne nem az X-széria esetében! A mellékág ugyanis a NES és SNES közötti váltással indult meg, mikor a Capcomnál azt gondolták, hogy ugyan, legyen már egy fejlettebb, kidolgozottabb dizájnvilágú, könnyedebb és modernebb irányítású verziója a közkedvelt sorozatnak, ami kihasználja a Super Nintendo képességeit. Így a sima hatodik résszel párhuzamosan (1993) el is indult a fejlettebb, saját akarattal, nagyobb mozgásszabadsággal rendelkező új figura diadalmenete, ami egészen 2004-ig, illetve a PlayStation 2 jóval erősebb hardveréig tartott.

S(Z)UPER EZ A NINTENDO

Tény, hogy a SNES hardvere jóval többet tudott kisajtolni a játékokból, mint az addigra már öregecskének tűnő NES, és ezt a platform-akció jellegű produkciók is nagyban bizonyították. Miközben a Castlevania és a Probotector is megújult, eljött az ideje Mega Man evolúciójának. A történet kiindulópontja közel azonos, avagy az alapsorozathoz képest egy évszázaddal későbbi világban az érzelmekkel és gondolatokkal rendelkező robotok, a reploidok együtt élnek az emberiséggel, ám a szintetikusok között is megjelenik az erőszak, a bűn, a törvénysértő maverickek pedig vezetőjük, Sigma hatására az emberiség teljes kipusztítására törekednek. X nevű hősünk Zero kódjelű társával együtt a maverickvadászok közé tartozik, feladatuk pedig természetesen az, hogy hatástalanítsák ama csoportot.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.07.24.

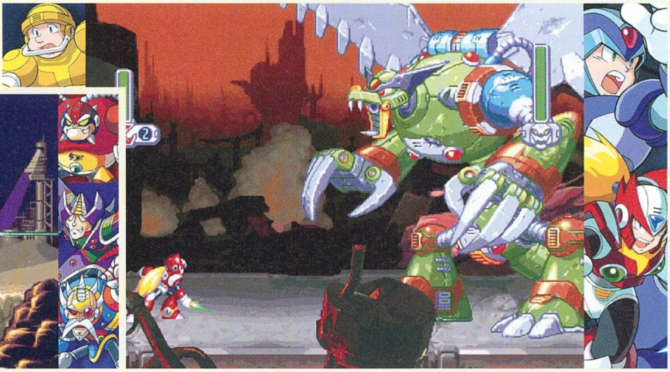
ÁR
Steamen 40 euró, nagyjából 12 800 forint, de két részletben, 20-20 euróért is megvásárolható.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 550 3.2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce GTX 660 vagy Radeon HD 7850 VGA, 22 GB HDD.

Az egyik legrosszabb döntés volt, mikor a kék robot 3D-be öltözött, hiszen így pont a rajzolt stílus adta báját vesztette el.

A játékmenet sok újdonságot nem hozott a receptbe, legalábbis a felszínt kapargatva, elvégre a kétdimenziós, balról jobbra – és persze néha vertikálisan – haladó akció maradt a régi, első ránézésre csak a külcsín változott, ami persze sokkal szebb és jóval kidolgozottabb karaktereket és háttereket jelentett. Azért volt eltérés: a becsúszásra, erősebb támadásra képes X a felvezető misszió után nyolc további küldetésre mehetett a világtérképen, ahol már a speciális képességekkel ellátott főellenfelek is látszódtak – az újdonságot azonban nem ez, vagy a bossoktól szerzett extra fegyver jelentette, hanem a falon ugrálás, a vészhelyzetre tárolható plusz életerő, valamint a teljesen egyszerű fejlődés, amivel X egyre erősebbé vált.

A Mega Man X persze siker lett, a kritikusok közel tökéletesnek tartották, ezzel megnyitva az utat a mellékág további részei előtt, amikből SNES-re további kettő érkezett az elkerülhetetlen változások előtt. Az egy esztendővel későbbi X2-ben az ellentétek még jobban elmélyültek a frakciók között, de annyira, hogy X-vadászok szedték darabokra Zero testét, így ezeket a részeket is össze kell szedni, miközben X immáron járműveket is képes vezetni, amit persze a pályák kialakításánál is sikerült kihasználni. A '95-ös X3 sok újdonságot már nem hozott a széria életébe, megmaradtak a bevált elemek, immáron második alkalommal Zero felett is át lehetett venni az irányítást



TOVÁBBI KÉK TÖRTÉNETEK

Ha bárki azt hinné, hogy 16 epizóddal (plusz az újabbakkal) vége a sztorinak, akkor nagyot téved, elvégre bőven van még honnan szemezgetni, ha a kiadó úgy gondolná, nincs meg a nyaralásra való. Nem elég, hogy az akcióorientáltabb vonal további két mellékággal rendelkezik, ami a Mega Man Zero (Zero főszereplésével négy GBA-epizód 2002 és 2005 között) és a Mega Man ZX (két DS-epizód női hőssel 2006-2007 között), egyéb spinoffok is születtek. Egyfelől ott volt a Mega Man Legends összesen három epizódja, ezek pedig némileg a Zeldára hasonlító akció-kalandjátékként domborították ki a PlayStation 3D-s tudását, másfelől pedig az RPG-rajongók sem maradtak hoppon. A Mega Man Battle Network 2001-től összesen több mint tíz epizóddal tért vissza a szerepjátékok és a taktikusabb, körökre osztott harcok kedvelőihez, sőt még egy kártyajátékkal is jelentkezett (Chip Challenge). Összességében tehát elmondható, hogy a több mint félszáz megjelenéssel rendelkező (ebben volt foci és verseny is - Mega Man Soccer 1994, Mega Man: Battle & Chase 1997) kék robot igen fontos alakja a videojáték-iparnak. A kiadó pedig még tudna hova nyúlni, ha kollekciókkal növelné a bevételét, sőt ismerve a céget, érik az a Mega Man X Legacy Collection, Mega Man Battle Network Legacy Collection 1-3 is.

– kivételek a főellenfelek, illetve a fejlesztéseket vele nem lehetett felvenni. A visszafogott kritikák után elkerülhetetlenné vált a váltás, amit az Európába '95-ben érkező PlayStation konzol tett logikus lépéssé.

JÁTÉKÁLLOMÁS ÚJRATÖLTVE

Az 1997-ben debütált következő epizód immáron kihasználta a Sega Saturn és az első PlayStation nagyobb kapacitását, így legfontosabb újdonsága az lett, hogy az ismét feljebb tekert látványvilágon túl komolyabb rajzfilmes felvezetést/átvezetést is kapott. A hangulati tényezőkön túl is eszközöltek persze változtatásokat: Zero és X között a missziók megkezdése előtt kellett választani, akció közben erre nem volt lehetőség, illetve két új tárolóeszköz is képbe került, így már nem kizárólag az életerőt lehetett tartalékolni a húzósabb helyzetekre. A 2000-ben és 2001-ben elkészült X5-6 nagy újdonságokat nem hozott, a kritikák sem szóltak akkorát, és úgy összességében kezdett megfáradni a széria, a fejlesztők pedig a PS2-es hardverben, valamint a 3D-ben látták meg a kiugrási lehetőséget. Sajnos.

A PlayStation 2-re megjelent X7 és X8 a kétdimenziós közlekedést és harcot próbálta meg keverni a 3D-s hátterekkel, illetve néha a szintén térbe helyezett járműhasználattal, valamint a szépen megrajzolt karaktereket is beáldozta a modernebb látvány kedvéért. Bár a játékmenetet is érték újítások: kezdetben pl. csak a már ismert Zero, valamint Axl, az ellenfelei külsejét és tulajdonságait lemásolni képes új csapattag választható karakter; X csak adott számú Reploid megmentése után kerül a repertoárba. Az X8-nál pedig még nehézség is választható, az Easy-Normal-Hard beállítási lehetőség ugyanis korábban ismeretlen volt a szériában. Mindez már azonban kevésnek bizonyult, az értékelések átlagban 70% alatt maradtak, így a 2000-es évek felétől Mega Man is jóval kevesebbet szerepelt, legalábbis hagyományos formájában, egészen addig, hogy a nosztalgia vissza nem hozta a köztudatba.

ÉRTÉKELÉS

Sokak kedvenc alsorozata, a Mega Man X teljes egészében egybefűzve, mindenféle apró adalékkal, megváltoztatható képaránnyal.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
A nyolc epizódból az első négy tényleg maximálisan ajánlott a rajongóknak és szimpatizánsoknak, de együtt ér valamit a kollekció, ami ismét a történelem egy fontos szelete.

KONTRA
Persze a Capcom ezúttal is megduplázta a logikusnak gondolt árat, ráadásul a két csomag egyben sem olcsóbb, emellett a PS2-es részek a kezdeti 3D-s alapok miatt picit kiforratlanok.

70%

Hé, haver, vigyázz! Hát nem mondták az oktatáson, hogy munkában ne hallgass zenét? Azoktól a tüskéktől még a sisak sem védi meg a kobakod.

VAN MÉG BŐR AZON A KÉPEN

A nosztalgia, ami nemcsak az alapsorozat folytatását eredményezte 2008-ban és 2010-ben, de azok sikerei végül kollekciókat is szültek, sőt idén októberben a klasszikus széria megkapja a 11. epizódját is. Valahol mindez nagyon is értékelendő, nem kizárólag a fanok és retrókedvelők, hanem az újabb belépők részéről is, elvégre mind a 2015-ös és 2017-es Legacy Collection, a legszebben dizájnolt részek közé tartoznak (a Mega Man Zero-alsorozat társaságában), ezeknél domborodott ki leginkább az alkotók fantáziája mind a látvány, mind a játékmenet kapcsán, szóval már csak ezért is ajánlott a kipróbálásuk.

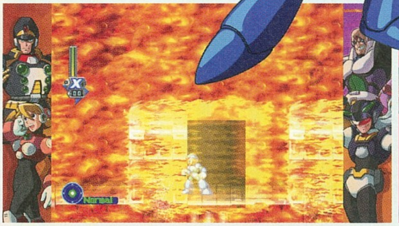
Ráadásul a játékok mellett – amiknél amúgy egy könnyített mód is bekapcsolható – trailerek, képgalériák, zenék is

Újabb érdekes, rendkívül színes, szépen rajzolt, és az idegeinket is alapos próba elé állító szelete a videojáték-történelemnek.

mind pedig az új X-kollekció szép kis történelmi áttekintés egy sikertörténet kapcsán. Mert a Mega Man az volt.

Egy sikertörténet, ami kihívás és hangulat terén mindent megadott, amire egy gamer vágyhat, emellett képes volt minden esetben valami apró újítással felkavarni az állóvizet. Jó, tényleg, a sztori az állandó háborúskodással a reploidok és maverickek között inkább illik egy idő után valami szappanoperába, de háttérnek még ez is teljesen jó volt, miközben a programok a játékosok memóriáját, reflexeit és idegeit tették próbára. Az X-széria címei emellett talán megnyithatók a teljes élményért, amit persze az állandóan változó epizódok színesítenek. És bizony a kézzel rajzolt, klasszikus megoldásokkal operáló részek a legjobbak, a 3D-s hatás már inkább elvett a hangulatból – pont emiatt azért mégis van oka a kettébontásnak.

A 12 000 forint kicsit (?) talán borsos a nosztalgiáért. Persze, egy rajongónak a teljes X-sorozat minden pénzt megér, de ha úgy gondolod, bőven elég az első adag is, ami talán a legjobb darabokat tartalmazza. Aztán ha már mindnek a végére értél, még mindig döntetsz úgy, hogy pótlod a későbbi folytatásokat. ■



SÁRKÁNYOK TÁNCA

[ÍRTA POZANDR]

A Shining-sorozat 1991-es indulása óta tucatnyi programmal gazdagodott, ezek közül jó néhány Japánon kívül is megjelent. A Shining Resonance eredetileg PS3-ra készült el, hogy rögtön megszerezze a premier hetén az ötödik legjobban fogyó játék címét.

Hogy mi ez a Shining? Egy széria, ami gyakorlatilag megjárta már az összes platformot, a SEGA Mega Drive-tól kezdve a Game Boy Advance-en és mobiltelefonokon keresztül egészen az árkád játékgépekig. Az elmúlt 27 év alatt a Shining-sorozat kipróbálta már magát stratégiai, dungeon crawler és RPG címként is, a Shining Resonance pedig az utóbbi műfajban erősítette a széria népes családját, de csakis Japánban – egészen eddig. A SEGA ugyanis fogta magát, kipofozta a 2014-es epizódot, feltuningolta a grafikát, hozzácsapott a programhoz két új játszható karaktert, plusz néhány letölthető tartalmat, és voilá, megszületett a Shining Resonance Refrain. A játék leírása nem ígér sok jót, néhány óra után azonban a Resonance is képes felfedni valamit a szépségéből. És bár a program jó néhány elemét máshonnan kölcsönzi, ugyanúgy lehet élvezni, mint bármelyik Tales of vagy Ys epizódot.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.07.10.

ÁR
50 euró (kb. 15000 forint)

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 (2900 MHz), 4096 MB RAM, 1 GB VRAM, 10 GB HDD.

EGY SÁRKÁNY SZÜLETÉSE

A Resonance élvezetéhez szerencsére nem szükséges ismerni az előző címeket, hiszen teljesen önálló, kerek történetet mesél el. Eszerint réges-régen az elfek harmonikus viszonyban éltek a sárkányokkal, ám ezeket a nemes lényeket egy náluk is nagyobb erő elpusztította.

Az évszázadok alatt az elfek birodalma, Wilfheim, és az Emberek királysága, Astoria szoros kapcsolatot épített ki. De egy ellenséges birodalom, Lombardia és annak vezetője, Excella Noa Aura sorozatos támadásai miatt Astoria egy lovagja, Sonia Blanche egy különleges küldetésre indult egy fiatal fiú, Yuma Ilvern kiszabadítására, méghozzá annak különleges ereje miatt: Yuma ugyanis magában hordozza az egyik sárkány lelkét. Innen indul a nagy kaland, azonban a SEGA játéka rögtön két végigjátszást kínál, érdemes előbb az eredeti történetet végigvinni, és csak utána nekiállni a Refrain módnak.

Bár a Shining főhőse Yuma, ritkán látni nála ellenszenvesebb karaktert egy játék elején: tehetetlen, gyáva és szégyenlős, nem ilyen személyiségjegyeket várnánk el a világ megmentőjétől. Ennek persze meghatározott oka van, ami kiderül a több tucat órás történet alatt. Bizony, a Resonance-ben el lehet merülni, még akkor is, ha a felfedezésre ezúttal kisebb hangsúly esik. Ellenben a harc meghatározó szerepet kap a játékban, és bár a mechanikája látszólag teljesen egyszerű, néhány óra után már megmutatkozik az összetettsége. A küzdelem alapját természetesen ebben az alkotásban is az akciópontok adják – a mennyiségét a karakterek körül látható zöld csík jelzi –, ha ez elfogy, akkor az irányított karakter nem tud semmit tenni. Szerencsére egy-két másodperces pihenő elég az újratöltődéshez, de ez is elég lehet arra, hogy egy

A japán akció-szerepjátékok PC-s jelenlétének vannak jó és kevésbé jó példái is. Ezúttal szerencsére nincs ok panaszra.

Szóval azt mondják, a békakirályt meg kell csókolni, úgy lesz belőle herceg. De ha felnégyelik, rögtön császárrá változhat!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ISMERD MEG AZ ELLENSÉGET!

Bár a legtöbb ellenfél egyszerűen legyűrhető – viszont a karakterekkel együtt fejlődnek –, a bossok között vannak különösen fifikások is. Ezek közül az egyik rögtön a játék elején megjelenik, és könnyen elintézheti a különösen gyors mozgásával Yumát és társait. Ha elsőre nem sikerül őt vagy valamelyik haverját lenyomni, próbálkozzatok újra, harmadjára meglesz a győzelem!

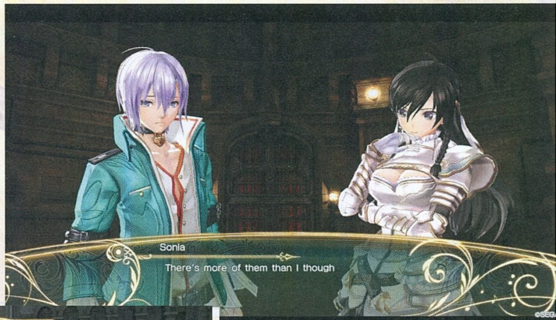
PIHENJ, AMIKOR CSAK LEHET!

Ha találsz egy tűzrakóhelyet, állj meg pihenni, különösen akkor, ha a csapatodnak egészségügyi problémái vannak. Ez két dolog miatt is hasznos: egyrészt, egy nyugodt éjszaka után mindenki egészségesen fog ébredni, még akkor is, ha a küzdelmeket valaki nem élte túl, másrészt az éjszaka egyéb, romantikusabb tevékenységekre is lehetőségeket ad (kacsint-kacsint).

RANDISZIMULÁTOR

A harc közbeni nyugodt órák arra is lehetőséget adnak, hogy Yuma bármelyik társát (lányt vagy fiút, ízlés szerint) meghívja egy éjszakai beszélgetésre. A meghívott általában mindig igent mond, így lehet felfedni egy-egy karakter hátterét. Ha elég időt szántok valamelyikre, akkor egy randijelenettel lehettek gazdagabbak. Ugye milyen sokszínű ez a játék?

Ősi sárkánnyá változni jó móka, bár ilyenkor, nyáron azért rossz lehet, hogy sehogy sem sikerül hidegen fagyit enni.



nagyobb ellenfél kiüssön minket.
A játék elején még csak két támadási móddal rendelkezünk, gyorssal és erőssel. Az előbbi nevéből adódóan kisebbet sebez, kevesebb akciópontot használ el, utóbbi pedig ennek fordítottja, viszont alkalmas arra, hogy megtörje (break) az ellenfelet. Emellett van még hárítás és kitérés, a játék előrehaladtával pedig egyre inkább kibővülnek a lehetőségeink: a karakterek újabb és újabb erőket szereznek meg, amik egyénileg változnak. Ezek használata már erőteljesen fogyasztja a manapontokat, viszont sokkal eredményesebben lehet kikerülni a küzdelmekből.

Ez azonban csak apróság a küzdelmek egyik legérdekesebb aspektusához képest: Yuma ugyanis nem hiába birtokolja egy sárkány lelkét (aminek a történet szempontjából természetesen nagy jelentősége van): nagy veszélyben képes felvenni a benne szunnyadó lény alakját. Ez elképesztő erőt biztosít neki, így érdemes arra a pillanatra tartogatni, amikor a csata veszni látszik, igaz, sárkányként Yuma csak nagyon korlátozottan tud mozogni. Ellenfelek terén egyébként nem voltak ötletek híján a fejlesztők, már az első térképeken legalább tízféle szörnnyel kell szembenéznie hősünknek és csipet-csapatának.

Ez a változatosság és a harcrendszer teszi lehetővé, hogy öt-nyolc-tizenkét óra után sem válik unalmassá a küzdelem.

ÜRES A TÉR, DE NEM ÜRES A LÉLEK

Rendszeres olvasóink talán emlékeznek a Star Ocean: Integrity and Faithlessness tesztünkre, ennek egyik alcíme volt az „Üres tér, üres lélek". Nos, az üres tér erre a részre is igaz, hiszen a központi városon (Marga) kívüli területek ugyan kellően változatosak, sajnos azonban felfedezésre nem alkalmasak. Nincsenek barlangok, ahova bemerészkedhetünk, az egyes térképeken egy-két perc alatt végig lehetne futni, ha nem lennének ellenfelekkel megtömve. Mindegyiken lehet találni egy-két kincsesládát, néhány begyűjthető alapanyagot és ennyi. A legnagyobb gond, hogy nincs egy teljes világtérkép, így, ha egy új helyre kell menni, akkor csak szaladgálhatunk, míg megtaláljuk a helyes útirányt. A mellékküldetések sem lépnek túl az ölj meg X számú szörnyet, hozz el Y számú alapanyagot sémán; sajnos nem sikerült ezekbe változatosságot csempészniük a fejlesztőknek. Kár érte!

A lélek azonban nem üres. A főbb szereplők mindegyike saját személyiséggel rendelkezik, azok, illetve a karakterek közötti kapcsolatok változása jól nyomon követhető. Ennek egyik legjobb példája az egyik elf társ, Kirika, aki kezdetben csak a nagyhatalmú ősi sárkányt látja Yumában, majd egy esemény hatására észreveszi benne az embert is a szörny mellett. A partiban egyszerre négy karakter vehet részt, de ennél több szereplő van, akiket bármikor felcserélhetünk egy másikra, ha az adott feladat éppen megkívánja. A történetet – amiben vannak meglepően komoly dolgok is, például gyermekkínzás/agymosás – állóképeken meséli el a program, afféle visual novel módjára. Emiatt az egész játék nemcsak hogy kicsit olcsó hatást kelt, de a párbeszédeket gyakran tíz percnél is tovább olvashatjuk, ez a tény pedig kedvét szegheti a türelmetlenebbeknek.

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

Újdonságot nem igazán nyújtó, mégis élvezhető szerepjáték, ami hosszú órákra nyújthat szórakozást.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Könnyen megtanulható, intuitív harcrendszer, élvezetes küzdelmek.

KONTRA

Sokat kell olvasni, a mentési pontok távol esnek egymástól.

74%

TIPIKUS ANIME KALAND

Aki látott már egyetlen JRPG-t is az életében, az pontosan tudja, mit kínál a SEGA címe. Színes hajú fiúkat, nagymellű lányokat, akik végig parádézhatják az egész kalandot egy szál fehérneműben, vagy akár egy iskoláslány ruhában is. Kardok csörrenek, varázslatok robbannak, de ez így van jól, erről szól ez a műfaj. Az viszont kifejezetten bosszantó, hogy egymás után akár több boss is az utunkba kerülhet, a mentési pontok pedig távol vannak egymástól. A grafika nem kiemelkedő, de minden a helyén van, a hangok megfelelőek, a zene üdítő és a játékmenetre is hatással van, a negatívumokat és a pozitívumokat mérlegre téve az utóbbi felé billen el a nyelv. A Shining Resonance Refrain, bár semmiben nem nyújt kiemelkedőt, és nem is újítja meg a műfajt (bár vannak benne szokatlan elemek), mégis képes arra, hogy a képernyő előtt tartsa a játékost. A hosszú játékidő után pedig újra neki lehet állni a játéknak, hiszen a Refrain módban az eredeti játékban nem irányítható szereplők nézőpontjából is megismerhetjük az eseményeket, így a 15 ezer forintos ár már nem is olyan sok a SEGA játékáért. Szerethető program ez, csak meg kell látni az erényeit.

A ZENE AZ KELL, MERT KÖRÜLÖLEL…

Azt írtuk a tesztben, hogy a SEGA a játékmenet részévé tette a zenét. Ennek a rendszernek neve B.A.N.D. (Battle Anthem Noble Dragoneers), és a harcban vehetitek jó hasznát. Elindítva a karakterek mindegyike egy látványos felvezető után különféle plusz tulajdonságokkal képes küzdeni, de csak akkor, ha van egy központi személy, aki énekel. A dalok mindegyike más hatást vált ki.

VAN MIT TENNI

Ha éppen nem akartok a történetben előrehaladni, akkor a központi városban az emberektől tudtok küldetéseket felvenni. Ezek ugyan unalmasak, de olyan jutalmakat adhatnak, amik miatt megéri lekaszabolni több tucat szörnyet. Ha pedig ebbe is belefáradtok, a Seagull Inn-nel szemben álló hölgy mindig megkérhet titeket egy dungeon kipucolására.

DRÁGA A GYÓGYÍTÁS

A klasszikus RPG-ktől eltérően a Shining Resonance Refrainben nincs tárgykészítés. A kaland során beszerzett elemekből az alkimista tud mindenféle hasznos dolgot összebarkácsolni, illetve kizárólag nála van lehetőség a fegyverek tuningolására. Gyógy- és feltámasztó csomagot az árusoknál lehet venni, de nagyon sokba kerülnek, és nem is lehet korlátlanul megvásárolni ezeket.

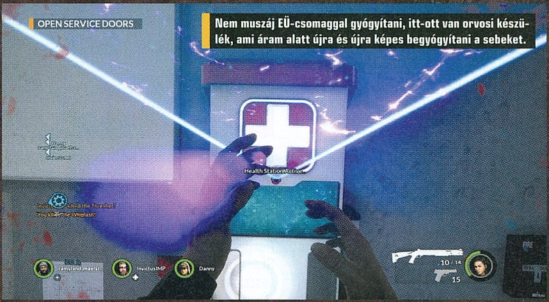
BESZÉLGESS!

Nemcsak a főszereplők, de az NPC-k mellett is meg lehet állni, hogy rövidebb-hosszabb ideig elbeszélgessünk velük. Az egyik egy zenész, aki sokat tud Astoria történetéről, de ha csak pletykákat akartok meghallgatni, azt is megtehetitek. Igaz, a nagy részük csak üres báb, de Marga még így is élőbb, mint a Star Ocean: Intergrity and Faithlessness fővárosa volt két évvel ezelőtt.

ELLENÁLLNI... NEM TELJESEN REMÉNYTELEN

EARTHFALL

[ÍRTA BÖJTI] **MEGINT MEGSZÍVTUK, MERT HIÁBA MONDTUK, HOGY CSAK MI LÉTEZÜNK, AZ IDEGENEK MÉGIS KÉRDÉS NÉLKÜL MEGSZÁLLTÁK A FÖLDET, AZT SEM MONDTÁK, HOGY BÉKÉS SZÁNDÉKKAL JÖTTEK, SŐT MÉG EGY RAKÁS EMBERT IS MEGÖLTEK. MOST MÁR CSAK RAJTUNK MÚLIK A BOLYGÓ ÉS AZ EMBERISÉG SORSA.**



Nem muszáj EÜ-csomaggal gyógyítani, itt-ott van orvosi készülék, ami áram alatt újra és újra képes begyógyítani a sebeket.

Szögezzük le, hogy a Left 4 Dead minden hibája ellenére egy rendkívül jópofa, szórakoztató játék volt. Hogy tessék? Unalmaaaas? Ezt legyél szíves, mondd el azoknak, akik a mai napig nyomják, több száz órájuk van benne, majd szégyelld el magad a sarokban. Értem én, hogy megvan a véleményed, de na. Szóval ott tartottunk, hogy évek ide és oda, a L4D tök jó, sőt annyira az, hogy a mai napig jönnek a többé-kevésbé egyértelmű szolgai másolatok. Nem, a Call of Duty zombijait ne vegyük ide a hullámok és az asztalosmunkák miatt, a Killing Floor pedig még kötöttebb, és csak a hordára épít – persze ettől még mindkettő remek. Sokkal inkább másolat a Vermintide, aminek a központi szerepet betöltő közelharc és a Warhammer sajátos univerzuma ad eltérő egyéniséget, de ide sorolható a Sniper Elite-ből kifejlődött Nazi Zombie Army, a Contagion és a Payday is, sőt távoli rokonként a Dead Island és a Dying Light is megemlíthető. Meg ugye ott vannak a nagyon pofátlan, nagyon hasonló klónok is, mint mondjuk a készülő Overkill's The Walking Dead (tessék a 28. oldalra lapozni, ha már dolgoztam vele), netán az aktuális teszt tárgya. Igen, az Earthfall le sem tagadhatná, hogy honnan az elképzelés, miből jött a koncepció, bár tartalmaz éppen annyi újdonságot – és minőségi összetevőt –, hogy ne hajtsuk el a fejlesztőket első ránézésre a fenébe. Plusz azt sem szabad elfelejteni, hogy Left 4 Dead utoljára 2009-ben volt, ami majdnem 10 éve történt, ezen időszak alatt meg fejlődött ám a technika, méghozzá megállíthatatlanul. Assassin's Creed 2, Prototype, Borderlands, James Cameron's Avatar: The Game („de miiiiéééért??!!") – igen, hogy véletlenül se felejtsd el, mik voltak akkoriban, ezzel együtt pedig realizáld, miért van szükség a vérfrissítésre, másolat ide vagy oda. Pláne, hogy a 2015-ben alakult amerikai indie stúdió mindent megtett azért, hogy jófajta kooperatív lövöldével bővüljön a kínálat.

ADATOK

KIADÓ
Holospark

FEJLESZTŐ
Holospark

MŰFAJ
kooperatív FPS

INFO

MEGJELENÉS
2018.07.13.

ÁR
Steamen 28 euró, avagy nagyjából 9100 forint a sima változat, konzolokra 5990 forint a letölthető verzió.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-4430 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 750 2GB vagy erősebb VGA, 20 GB hely.

HULL-A-HEGYEK

Az eredetileg az Activision, a Bungie, a Monolith műhelyeiből szabadult alkotók láthatóan nem a sztorira koncentráltak, ezt már amúgy mcmacko kolléga is jelezte a 2017/06-os Guruban leközölt Early Access előzetesnél. Égből hullt, hegynagyságú meteor, bogaras invázió, még bogarasabb túlélők egy olyan világban, ahol az emberiség meg lett tizedelve, az ellenállás pedig az utolsókat rúgja, így általában védekezésre kényszerül, ritkán van esélye támadni. A játékosok természetesen négy ilyen ellenálló szerepébe kerülnek a program indításakor, esetleg bot társakkal is nekiindulhatnak, hogy utána két nagy fejezet összesen tíz küldetésén jussanak keresztül olyan 4-6 óra alatt. A játékidő persze függ a nehézségtől, valamint attól is, mennyire vagyunk önmagunk ellenségei (lehetőleg ne legyünk, tessék elolvasni a tippeket és trükköket), mennyire nehezítjük a saját dolgunkat. Mert bizony lehetnek rossz döntések, a pakliban mindig ott a lehetőség a hibára, akár még az utolsó másodpercekben is, mikor a behívott helikopter ott áll az éppen zajló csatától három-öt méterre, a kedves kis csapat tagjai pont elhaláloznak, így senki nem képes felkapaszkodni, pedig egy személy kimenekülésével mindenki nyugtával zárhatná a napot. Ilyen az élet. Kegyetlen.

Főleg, hogy jó másolatként az Eartfallnak sem kell kihívásért a szomszédba mennie. Olyan az egész rendszer, olyan a játékmenet, hogy ha van gyenge láncszem a bandában, az hamar kiderül, és bizony nem mindig van idő és lehetőség noszogatni, keltegetni

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MARADJ A TÖBBIEKKEL!

Pont azért, amiért a Left 4 Deadben sem bandukoltál el túl messzire. Egyfelől a tűzerő is nagyobb és jobban lefedi a teljes területet, ha komolyabb roham érkezik, másfelől meg a kiemelt fontosságú ellenfelek gyorsan legyilkolnak, amennyiben már elkaptak, sőt a Whiplash meg is lódul veled valamerre, ha pedig nincsenek a társak a közelben, nem is nagyon tudnak kiszabadítani szorult helyzetedből.

VÁLASSZ OKOSAN!

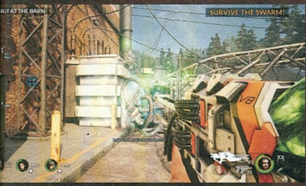
Nem szégyen, ha nem értesz valamihez, nem forgatod olyan jól a távcsöves puskát, netán a lángszórót, viszont a kasztok hiányában akkor inkább olyan csúzli mellett dönts, amit magabiztosan kezelsz. Merthogy a csapatban fel kell osztani a feladatokat, ezt érdemes a tudás alapján, fegyverből pedig nincs végtelen számban, szóval ne vedd el a sniper kenyerét, aki magabiztosan lőné ki valahonnan a távolabbi célpontokat.

A BARI KÁDRÓL

Általában minden stratégiailag fontos helyszín környéke tele van mindenféle jó cuccal. Idővel ezeket automatikusan meglátod, sokadik alkalommal meg már azt is tudod, minek hol a helye. A lényeg, hogy a hordozható védelmet mindig úgy tedd le, hogy nagyjából védve legyen a csapat, a szörnyek pedig semmilyen irányból ne támadhassák könnyen a társaságot. Sokszor néhány másodperc is sokat számít, ha addig valami feltartja a lényeket.

Mindig felemelő érzés összetalálkozni a nagypapival, majd az ostromló félnek bemutatni a család legismertebb tagját.

a folyton elbukdácsoló alakokat. Ezúttal ugyan nem zombik az ellenfelek, hanem űrlények, de a belső nézetből látott csúfságok eléggé a L4D nyomait viselik magukon, így vannak szimpla, erősebb és savat köpködő lények, valamint kiemelt ellenfelek, mint a robbanó Sapper, az áldozatát elráncigáló Whiplash, a földre került szerencsétleneket gyepáló Thresher, a berzerker Beast. Igen, ezek mind emlékeztetnek másokra, de hogy ne aggódj, kapsz újdonságot is a boostoló hatású Enrager és a teleportáló és páncéllal is rendelkező Blackout képében.



ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egészen látványos, de mindenképpen nagyon izgalmas és szórakoztató másolata a Left 4 Deadnek, ezúttal űrlényekkel és nem pedig zombikkal.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Baromi jó a hangulat, a gunplay, egészen jól is néz ki, és alapvetően a helyszínek nagyon jól sikerültek a kisvárosokkal és az erdei ösvényekkel, szóval jó csapattal megéri belevágni.

KONTRA

Sajnos olyan, mintha még mindig korai hozzáférésben lenne, kell bele bőven a tartalom, így jelenlegi állapotában viszont PC-re nagyon drága, konzolon jobban megéri.

70%

A szörnyek mindenhonnan özönlenek, ha olyan sztoriponthoz érsz vagy beindítasz egy gépezetet, de a sima opponensek között is egyre több lesz idővel a brutálisabb dög, így pedig egyre nagyobb az esély a halálra is.

Missziók szempontjából egyébként szintén nem kell nagy csodákat várni, elvégre mit gondoltál: ha már kasztok nincsenek, majd pont a lélegzetelállító kalandra gyúrnak rá a fejlesztők? Hát nem. Ettől függetlenül viszont vannak végrehajtandó feladatok, amik néha egészen jópofák. Mert egy generátor beindítása nem annyira meglepő vagy ötletes, ahogy a fontos kellékek megszerzése, egy-egy épület megnyitása vagy lezárása sem, de azért a keltetők árammal elpusztítása vagy a vasúti járgány beindítása és kezelése egészen jó pillanatokat szül. Sőt van más is. Mert ha már kasztokra nem jutott idő és energia, van beszólásokkal, de megegyező felszereléssel, plusz egy csomó újrahasznosított ötlet. Mit hagytam ki? Például a 3D printereket, amikkel fegyvereket lehet kreálni, a botok például rendszeresen kinyomnak kettő-három mordályt, amit aztán otthagynak heverni a placcon, hátha valakinek szüksége lesz rájuk – mert lőszerutánpótlás és új fegyver ritkán van, szóval simán előfordulhat, hogy bármi megtenné, csak kerüljön valami a kezeid közé. Fejlődés nincs, skill nincs, igazából az egész egy nem teljesen csupasz, de azért hiányos váz, amire még egyébként simán lehetne építkezni.

Mint ugye a cikk elején is kiderült, az Earthfall korai hozzáférésből szökött, több mint egy év után, de lényegében sajnos nem fejlődött annyit, amennyit a steames ár sejtet. PC-re ugyanis kifejezetten drága a játék, miközben konzolon nagyjából ideális az érte kért összeg.

AZ EARTHFALL BIZONYÍTJA A LEGJOBBAN, HOGY NEM MINDIG KELLENEK ÚTTÖRŐ ÖTLETEK, KOMOLY TARTALOM: NÉHA A HANGULAT IS ELÉG!

helyette kiemelt védekezés, amit hordozható gépágyúállásokkal, automatizált lövegekkel, illetve szintén hordozható és telepíthető önműködő ajtókkal jár. Utóbbiakat minden használható helyre leteheted, aztán az idegeneket a túloldalon tartja, míg le nem amortizálják, neked viszont megnyílnak, ha a közelükbe érsz. Van még amúgy pár érdekesség, mint a teljesen szimpla, mindenhol látott fegyverek mellett néha fellelhető földönkívüli ágyú, a lángszóró vagy a gatling gun – nem újdonság ez sem, viszont baromira lelkesítő, amikor egy durva roham kellős közepén megemeled a nagypapit, aztán jól megsorozod az özönlő és darabokra szakadó szörnyetegeket.

KÉTSZER SÜLT

Szóval van két fejezet, tíz misszió, egyedüli és társas játék, többféle nehézség, négy átlagos karakter saját

Kellenének még pályák, ellenfelek, kasztok, fejlesztések, játékmódok. Ami van, az egy iszonyatosan hangulatos alap az amerikai hegyvidékkel, erdővel, esőben és hóban, ragyogó napsütésben, zseniális gunplayjel (olyan feedbackkel, hogy mind a tíz ujjad megnyalod), kellemes zenékkel, néha nyomasztó hangulattal, a rohamok okozta parával, jó csapatmunkával, mindezt pedig az Unreal Engine 4 foglalja minőségi keretbe. De bugok azért még vannak, a mesterséges intelligencia sem mindig, minden helyzetben remekel, a játékidő és a változatosság véges az elődökhöz képest, avagy lehetne ez sokkal jobb, de a váz szerencsére minőségi, a fejlesztők pedig nem zárkóztak el a bővítgetés lehetőségétől. Hála az égnek – kár lenne veszni hagyni mindazt, amit az elmúlt egy évben felépítettek!

TETŐPONTON

Majdnem mindenhol (legalábbis a fontos csaták helyszínén) vannak olyan magaslati pontok, ahonnan egész jól rá lehet látni a támadókra. Sőt már az országúton is vannak teherautók, amikre akár a teljes csapat fel tud mászni – nos, minden ilyen helyet érdemes kihasználni, mert sokkal könnyebb az űrlényeket elpusztítani, ha felülről lövöd őket, plusz nem is jutnak fel olyan könnyen, ha véditek egymás hátát a roham alatt.

GÉPESÍTETT VÉDELEM

Vannak az automata és a személyes közbenjárásra működésbe lépő gépágyúk, amiket a csapat szinte bárhova elcipelhet és lepakolhat. Ezeket érdemes is állandóan közelben tartani, mert nagy segítséget nyújtanak, amíg a szörnyek tönkre nem teszik az ólommal teli védvonalat. Plusz a különösen durva lényekkel szemben is nagyobb segítség, ha pár ágyú kéznél van, így nem kell percekig lőni a brutális monstrumokat.

SPECIÁLIS ESETEK

Ha már speckó szörnyetegek… ugye említettem, hogy mindig érdemes együtt maradni. Nos, ez alól a Beast a legfőbb kivétel, mivel pillanatok alatt letarolja a csapatot, ha mindenki egy helyen tartózkodik, plusz ott a Sapper, amit messziről, leginkább hátulról érdemes elintézni, mert elég nagyot robban, és mindent beterít a gáz és a zöld váladék. A rablópandúr Whiplash és Threshold viszonylag egyszerű, de a Blackout sem az a terminátor.

KÉSZÜLJ FEL!

Lesz olyan pillanat, amikor olyan helyre kerülsz, hogy valamit be kell indítani, ami zajt kelt, vagy valami fontos lépés tart vissza a megmenekülésből. Ilyenkor ne sajnáld az időt, szépen és megfontoltan építsd fel a védelmi vonalakat. Kezd az ajtókkal, a gépágyúkkal, folytathatod az aknatelepítéssel, majd legvégül, ha már mindenki készen áll akár egy mindent elsöprő rohamra is, csak akkor indítsd be a gépeket.

EZ IS POKOL, CSAK A SZÍNE MÁS

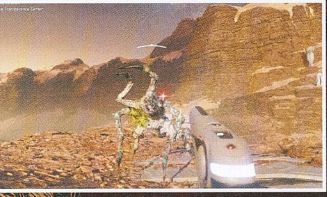
FAR CRY 5 LOST ON MARS

[ÍRTA BÖJTI] Menetrend szerint érkezett meg a Far Cry 5 soron következő DLC-je, ami a vietnámi zöld pokol után vörösre váltva a Marsot mutatta be, méghozzá nem éppen kellemes pillanatok során, melyek alatt az alapjáték két karaktere vív ádáz harcot a mindent elözönlő arachnid fajjal.

Hónapról hónapra kapja a szórakoztató kiegészítéseket mindenki, aki a Far Cry 5-nél (teszt a 2018/04-es PC Guruban) a Gold verzióra ruházott be, vagy éppen potom áron vásárolja az érkező DLC-ket. Előző számunkban a vietnámi dzsungelek nyújtotta földi poklot sikerült bemutatni, júliusban pedig vörösre váltott a játék, hiszen az alapjáték pilótája, Nick Rye vált egy könnyed kis elrablás áldozatává, hogy végül a Marson nézzen farkasszemet a világokat pusztító arachnidokkal. A harcban egyébként társa a fejnélküli… vagyis pont, hogy testnélküli Hurk (a BRO-BO-COP), a széria fegyvermániás sztárja, aki laza patriotizmussal tölti meg a kiegészítő parasztkodását, avagy Nick és testrészeit vesztett pajtija élettel és poénnal színesíti az egyébként is maszkulin kalandot.

VÖRÖS POKOL

Az arachnidok, vagyis logikusabban belegondolva a fejlesztők láthatóan szerették a Tremorst, mert a gyilkos teremtmények rendszerint a föld alól támadnak, avagy érdemes kerülni a puhább felületeket, ahogy a filmben is, és inkább a sziklákat mászva működik a közlekedés. Legalábbis egy darabig, mert később, pont, mint a süldő James Cameron pirájái, az arachnidok is megtanulnak repülni, ezzel újabb problémákat okozva, és akkor még nem beszéltünk a különböző variációikról, a robbanó és páncélozott rémségekről, vagy a szám szerint 15 királynőről, akik aztán tényleg mindent megtesznek azért, hogy jó alaposan megnehezítsék a Marsjáró redneckek kemény életét.



ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft**

ÉRTÉKELÉS

A megszokott Far Cry-élménytől merőben eltérő közeg, amely nagyszerűen épít a föld alatt és az égben is közlekedő szörnyetegekre, valamint az idegen bolygó legfőbb jellemzőire.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2400 3.1 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 670 vagy AMD R9 270 VGA, 5 GB HDD. A 40 GB-os alapjáték megléte szükséges.

TALÁLÁS: **92%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Repkedés és lebegés a sziklaszilárd talaj hiányában, mellette pedig állandó veszélyérzet, amit a tömegesen támadó, elég kemény ellenfelek tesznek még valóságosabbá.

KONTRA

A sztori azért elég bugyuta, bár a poénokkal igyekszik élni, ráadásul kicsit repetitív is a feladatok listája. Ellenben 3000 forintért ez még mindig elég jó tartalom, amire tényleg megéri beruházni.

82%

Ilyen szépségekből nincs hiány, avagy a megszokott bandák végre le lettek váltva, méghozzá a túl sokat szolizó modellekre.

A feladat amúgy csak annyi, hogy a sztorin végighaladva felfedezd a teljes marsi felületet, a játék térképét, amin felváltva lettek elszórva a különböző kritikus pontok, úgymint a jelentőséggel bíró tornyok, Hurk darabkái, a gépek és rendszerek beindításához szükséges kristályok, valamint az ügyességi/versenyzős megmérettetések. A régi motorosokat itt már valami jóleső melegség járta át, ami nem véletlen, mert valóban tornyokat említettem, vagyis kell mászni, repkedni és lebegni, ami némi nosztalgiával hathat az előző kalandok után, ráadásul a modernebb technológia és az idegen bolygó miatt ez sem a megszokott tematikát hozza. A témaválasztás azonban magát az unalomig ismert játékmenetet is feldobta, a fejlesztők a fegyverek terén is mertek elrugaszkodni, emellett jópofa, ahogy a felbérelhető társ ezúttal egy robot, sőt néha több masina segítségét is kérhetjük.

A legjobb azonban a gunplay, mint mindig, ami ebben a formában, a Marson is remekül működik, sőt ostoba tálalása ellenére talán jobban is, mint azt bárki gondolná. Az hagyján, hogy fegyverként a Power Glove-ra nevezett kesztyű is bevethető (egyébként ugyanez annak a formációnak a neve is, amely a Blood Dragon zenéjét elkövette), de a lények elleni harc is combos, egyedül egészen nehéz, pláne amikor egyszerre három királynő szakad az ember nyakába – az élményt pedig a látvány tetézi.

Sokan leszólták, de kérdés, hogy mit vártak egy olcsóbb DLC-től, ami ráadásul nemcsak szép, hanem kifejezetten jó szórakozás is.

Merthogy a Lost on Mars baromi mutatós, sőt egy-egy esetben bámulatos, amihez alaposan hozzátesz még a beépített fotómód is, amivel szinte bármit megvalósíthatunk beállításként, amit csak szeretnénk.

Persze, a DLC nem kínál igazán nagyszabású történetet, újító játékmenetet, de a múltkori másfél-két óra helyett olyan 5-6 órát simán el lehet mellette tölteni, ráadásul a sci-fi megközelítés is jól áll számára. Pláne ennyi pénzért, elvégre a kiegészítő egy közepes indie FPS tartalmával bír, tripla A-s látványvilággal, mindössze 3000 forintért, sőt a Gold ugye mindenen túl még a harmadik epizódot is tartalmazta. Elégedetlenkedésre tehát nincs ok, a netes visszajelzések félrevezetőek, az arachnidok vadászata meglepően jó móka, így már pláne kíváncsi vagyok, hogy a csapat mit hoz majd össze a zombikkal. Legközelebb folytatjuk…

ÉN MÁR CSAK SPEKTRUMOT NÉZEK!

[ÍRTA **GEBBBE**] *HA CSAK KICSIT IS SZERETED AZ APRÓBB LOGIKAI JÁTÉKOKAT, UGYANAKKOR EGY MISZTIKUS TÖRTÉNETET IS FELGÖNGYÖLÍTENÉL, VALAMINT VAN RÁ SZABAD 4-5 ÓRÁD, AKKOR ITT A HELYED. A THE SPECTRUM RETREAT PONTOSAN NEKED VALÓ, ÉS MÉG A GATYÁDAT SEM KELL RÁKÖLTENED.*

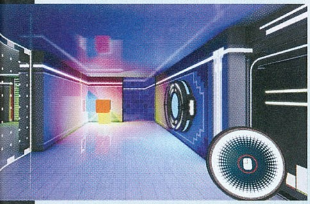
Az indie játékfejlesztés igazán minőségi termékeire ma is nagy a kereslet. A Steam egykori Greenlight rendszere arra mindenképpen jó volt, hogy a jelenleg igen felhígult kínálatot némileg megszűrte. Ami viszont nem kérdés, hogy Dan Smith alkotása minden rostán gond nélkül átmenne. Nem is kell annál többet mondani, minthogy a Brit Film- és Televíziós Akadémia (BAFTA) is díjazta a szép hotel, a Penroe, ahol a történet kezdetén felébredünk. Minden rendkívül tiszta, árasztja a megtestesült luxust, teljesen azt sugallja, hogy minden lehet elképesztően tökéletes. Azonban rögtön gyanússá fog válni, hogy rajtunk kívül egyetlen hús-vér ember sincsen a szállodában, ellenben arctalan robotszemélyzet segít minket eligazodni. Nagyon udvariasak, de mikor az időközben telefonunkon bejelentkező

MEGLEHETŐSEN EREDETI LOGIKAI JÁTÉK, AMI A MŰFAJ LEGNAGYOBBJAINAK ISMERETÉBEN IS KÉPES ÚJAT MUTATNI. CSAK KÁR, HOGY RÖVIDKE.

The Spectrum Retreat (TSR) játékot 2016-ban. Ez persze egy korábbi verzió volt, ma már azonban a brit Ripstone kiadó közbenjárásával szerepel a PC és konzol játékkínálatban is. Mivel igen rövidre kell szabnom eme tesztemet, nézzük is mivel van dolgunk!

SZÍN-HÁZ

A TSR egy vérbeli logikai játék, mely a színek cserélgetésén alapul. Hogy ez ne legyen ilyen egyszerű, adott egy nagyon Coopertől elhangzik, hogy viselkedjünk úgy, mintha minden normális lenne, akkor már érezni fogjuk, hogy itt valami nem stimmel. Legyen is elég ennyi, hiszen a történetszál csak arra vár, hogy ti göngyölítsétek föl. Ennek útjában egy felvonó áll, amely csak akkor enged fel a magasabb szintekre, hogyha teljesítjük az adott emelet puzzle pályáit. A feladatok emlékeztetnek a Portal feladványaira, még teleportálni is tudunk, ha elérünk egy bizonyos szintig. A feladatok fokozatosan nehezednek, ezek teljesítésében a legnagyobb szerepet a színek kapják majd. Fehér felületek színezésével tudunk ugyanis átjutni platformokon és ajtókon. A történetvezetés viszont csempész bele egy amolyan Layers of Fear-szerű érzetet, emiatt sosem érezzük érdektelennek és unalmasnak a feladványokat.



Slenderman felcsapott pincérnek, a csápjaival pedig kiválóan egyensúlyozik a tányérokkal. Erre született, át sem öltözött!

ADATOK

KIADÓ
Ripstone

FEJLESZTŐ
Dan Smith Studios

ÉRTÉKELÉS

Szinte hihetetlen, hogy a játékot egyetlen személy fejlesztette. Nagyon szép a hotel és fokozatosan nehezednek a feladványok.

GÉPIGÉNY

AMD FX 6300 3.5 GHz vagy Intel Core i3 vagy jobb, AMD Radeon RX 550 vagy Nvidia Geforce GTX 750 Ti vagy jobb, 4 GB RAM, 8 GB HDD, Windows 10 OS (csak 64 bit).

TÁLALÁS: **79%**
TARTALOM: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

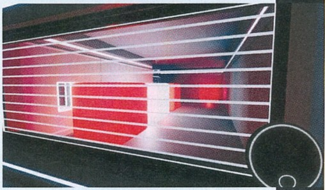
PRO

Hangulatos környezet, magával ragadó zene és elmés fejtörők. Az ára nagyon baráti!

KONTRA

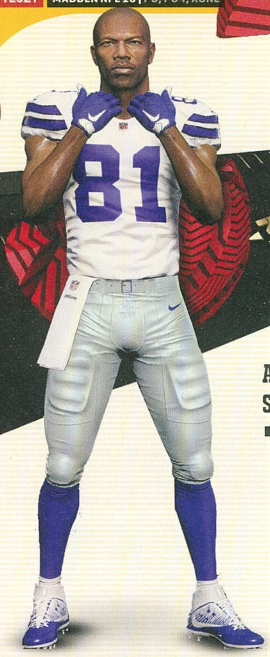
A kontrolleres irányítás kicsit fura, de megszokható. Sajnos igen rövid idő alatt végigjátszható.

83%



KI VAGYOK ÉN?

Sokáig például az sem lesz világos, hogy karakterünk melyik nemhez tartozik, de természetesen erre fény fog derülni. A falakon folyamatosan homályos képek jelennek meg, a személyzet egyre gyanakvóbb lesz, és kicsit a félelem is el fog uralkodni rajtunk. Ki vagyok én, miért vagyok itt, és hogy fogok kijutni? Cooperre viszont mindig érdemes odafigyelni, mert képletesen ő fogja a kezünket, segít abban, hogy éppen merre menjünk tovább. Alapvetően egy olyan élményt kapunk, amit kár lenne kihagyni, és mindeközben abból a szempontból sem árt szemrevételezni mindezt, hogy a gyönyörű hotel és a fejtörők mind-mind egyetlen ember munkáját dicsérik. Ha csak még egy TSR mellett szóló érvet akarnék mondani, az mindenképpen a 13 eurós árcímke lenne. Dan Smith mindössze 15 éves volt, amikor nekikezdett a játéknak, 5 évet dolgozott rajta. Elhihetitek, minden percét megérte. Nagyon nem lenne meglepő, ha a Dan Smith Studios sokáig egyemberes cég maradna, de addig is sok sikert kíván a PC Guru a University of Leedsen folytatott tanulmányaihoz!



FŰZŐVEL KIFELÉ!

MADDEN NFL 19

[ÍRTA GEBBBE]

AZ EA ÚGY DÖNTÖTT, HOGY A PC-RŐL HOSSZÚ IDEJE SZÁMŰZÖTT CÍMEI KÖZÜL ELŐSZÖR AZ AMERIKAI FUTBALL RAJONGÓIT ÖRVENDEZTETI MEG EGY NAGY VISSZATÉRÉSSEL. IGEN, A MADDEN NFL VÉGRE ISMÉT ELÉRHETŐ A SZÁMÍTÓGÉPES FOCIGLADIÁTOROK SZÁMÁRA! HOGY JÓ DÖNTÉS VOLT-E, AZT MAJD A SZÁMOK MEGMONDJÁK...

Be kell vallanom, hogy amíg nem láttam az Ace Ventura - Állati nyomozó című filmremeket, hajlamos voltam az amerikai futballt és a rögbit egy lapon említeni, mondván semmi különbség, csak az amcsik annyira gyávák, hogy védőfelszerelésben mernek csak egymásnak ütközni, nem úgy, mint a derék brit kollégáik. Azóta viszont már megtanultam, hogy ki az a Dan Marino, mi az a punt, field goal, sack és nem utolsó sorban a touchdown és a Super Bowl intézménye. Szinte már nem is győzünk visszaszámolni, annyi éve kellett nélkülözni a tojáslabdák fenegyerekeit számítógépünkön. Történetesen a Madden NFL 08 volt az utolsó PC-s felvonás a sorozatból, de mint tudjuk nem volt ezzel egyedül. A másik nagy hiányosság a 07-es verzió óta szünetelő NHL, vagyis a jégkorong szerelmeseinek kedvence.

Arra, hogy miért jött vissza az NFL, Mark Young kreatív igazgató és Carlos Guerrero producer pár igen egyszerű okot soroltak fel. Minden az időzítés miatt van, az Electronic Arts ugyanis alakított az Origin Access előfizetésen: bekerült a Premier opció, ami hozzáférést biztosít a frissen megjelenő teljes játékokhoz is, avagy nem csak egy tízórás próbaperiódus erejéig játszhatunk korábban, mint ahogy az a normál csomagban szerepel. Ez a kezdeményezés valóban érdekes, havi szinten 15 euróért lehet így korábban elérni a játékokat, és még valamennyi kedvezmény is párosul a vásárlásokhoz. A koncepció valóban formabontó, kíváncsi leszek, hogy miként fog ez hatni azokra a vásárlókra, akik kifejezetten egy

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Tiburon

MŰFAJ
sport, szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.10.

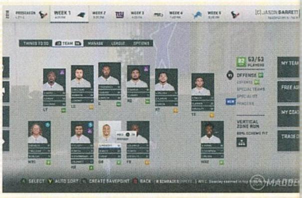
ÁR
kb. 20 000 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Intel Core i3-4350, FX-4330 vagy ennek megfelelő, NVIDIA Geforce GTX 660 vagy AMD Radeon RX 460, 8 GB RAM, 49 GB HDD, Windows 7 vagy jobb (csak 64 bit).

címért fizettek ezelőtt. A maddenes fiúk tehát ezt akarják megragadni, és visszacsábítani a PC-s tábort a játékukhoz.

IDEGBAJ

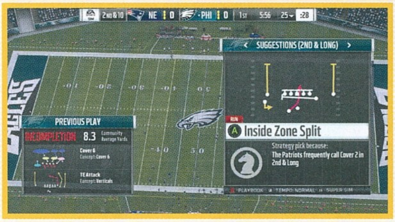
Ugyan tesztünkhöz egy Xbox One verzió állt rendelkezésre, azért biztosak lehettek benne, hogy meg fogom járatni a programot PC környezetben is. Hogy ne szenvedjünk semmiben hiányt, természetesen egy Xbox One X-et és egy megfelelő 4k televíziót szereztünk a mókázáshoz. Nem is ért bennünket csalódás, mindent megkaptunk az élményhez, ami csak kellett. A Frostbite motor az utóbbi évek egyik legjobb húzása volt az EA-nél, és ez ennél a játéknál is meglátszik. Nagyon jól és rugalmasan kezeli a mozgásokat, az úgynevezett Real Player Motion pedig rátesz még egy lapáttal a szép grafikára is. Furcsa, de most jutott el például oda a sorozat, hogy végre saját módon örülhessünk egy-egy vérrel és verejtékkel megszerzett pont után, holott a FIFA már nagymester ebben, ráadásul még plusz gólörömöket is vásárolhatunk a játékban elért eredményeinkért cserébe. Megfelelő fizikai adottságokkal rendelkező játékossal immár eltolást is hatékonyabban alkalmazhatunk azokkal szemben, akik megpróbálnak



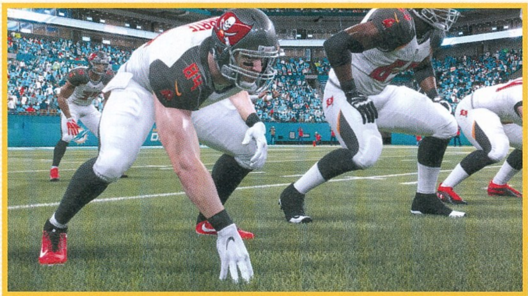
megállítani minket, tehát nem csak az az egyetlen lehetőség, hogy elszambázunk előlük. Nekem persze még mindig ez tetszik jobban, csak hogy tudja az, aki ellenem akar játszani. Arra azonban tessék felkészülni, hogy az irányítás nagyon bonyolult lesz, ha nagyon régen, mondjuk 2007 óta nem tudtatok NFL-hez nyúlni. A játékmenet alatt persze rengeteg segítséget fogunk kapni az irányításra vonatkozólag, de ember legyen a talpán, aki mindent be tud magolni laza 15 perc alatt. A kontroller erősen ajánlott már, PC-n se ragaszkodjunk a klaviatúrákhoz, ha csak nem vagyunk zongoraművészek.

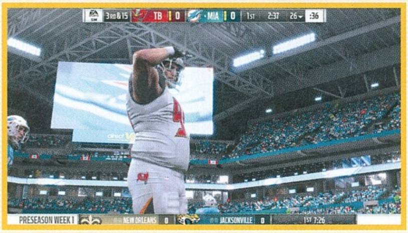
EGY KICSI KÉSÉS

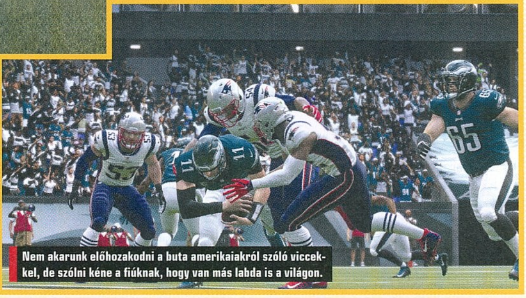
A bevezetőben volt szó a miértekről, de egy érthetetlen dolog maradt még számomra ezzel kapcsolatban. A Madden NFL 18 tavaly bemutatta saját történetalapú játékmódját,



„Hé, te ott, a magazinnal, igen, te! Ugye minden DLC-t és fizetős kártyacsomagot megvásárolsz?"







Nem akarunk előhozakodni a buta amerikaiakról szóló viccekkel, de szólni kéne a fiúknak, hogy van más labda is a világon.

a FIFA Journey mintájára készült a Longshot. Azt már most garantálom, hogy Devin Wade, a fiatal irányító történetét nem lesz könnyű megérteni, hiszen azt eddig csak a konzolos játékosok ismerhették meg. Mivel már nem minősül spoilernek, annyit érdemes tudni, hogy Devin egy barátja társaságában részt vesz az Indianapolisban rendezett regionális válogatón, hogy az NFL felfigyelhessen rájuk. Itt azonban egy ajánlatot kap arra, hogy a Longshot nevű televíziós műsorban szerepeljen, melynek a célja egy játékos karrierjének bemutatása addig, míg egy nagy csapat nem draftolja (leigazolja). Szinte adja magát, hogy valami meglepetés legyen a történetben, az pedig nem lesz más, mint másik három jelölt a porondon, akikről addig egy szót sem szóltak hősünknek. Így lesz a Longshot sokkal inkább Éhezők viadala, de ki más is tűnne fel az edzések alatt segítségként, mint Dan Marino.

A történet színvonala itt is kiemelkedő volt, ahogyan Alex Hunter vívódásai is azok, így akik nem tudnak konzolhoz jutni, hogy megismerjék az előzményeket, mindenképpen tekintsenek fel a népszerű videómegosztóra, ahol egy 2 és fél órás filmmé van összeszedve minden jelenet a sztoriból. Így már nyugodtan belevághattok az új eseményekbe, nem fogjátok megbánni! Direkt nem szerettem volna nektek elárulni semmi továbbit, mert amit tudnotok kell, az annyi, hogy a színvonal idén mit sem csökkent, ezúttal is nyugodtan készítsétek be a popcornt!

ONLINE MINDEN PILLANATBAN

Nem is lenne mai játék a Madden 19, ha nem hozná azt az interaktivitást, mint mondjuk a nagy rivális NBA 2K sorozat (ami mondjuk hatalmasat bukott legutóbb). Teljes mértékben egy televíziós közvetítésben érezzük majd magunkat, azt is tudni fogja a játék, hogy épp milyen napon vettük a kezünkbe a kontrollereket, annak megfelelő inzerteket fog nekünk mutogatni. Szintén ennek köszönhető az is, hogy az egyes hívások (játékvariáció, taktika) milyen hatékonysággal működtek más játékosoknak. Meg kell tanulni ezeket az információkat rögtön észrevenni, majd tökéletesen kivitelezni. Sokszor fogtok eljutni a negyedik kísérletig egy támadás alatt, vagy dobtok interceptiont eredményező passzt, de ne adjátok fel!

Kezdetben megkérdezi a játék, hogy élvezni szeretnénk inkább a programot, vagy a szimuláció felé hajlunk-e jobban. Ha még nem tudjuk, mivel állunk szemben, ne szégyelljétek az első opciót kiválasztani.

Adott a többjátékos módok tárháza, online szezont vihetünk random emberek ellen, játszhatunk barátainkkal, de az Ultimate Team kedvelői is megtalálják a számításaikat az MUT berkein belül. Itt a csapattagok közötti kohéziót leginkább az határozza meg, hogy a valóságban egy csapatban szerepelnek-e vagy sem. A feladat tehát itt is a tökéletes csapat és összhang megtalálása. Ha gyorsabb élmény kell, akkor játszhattok például akár hárman is egy csapatban úgy, hogy más-más egységek felett veszitek át az irányítást. A támadó és védekező alakulatok mellett a vezetőedző pozíciója is kiadó a Squads módban. A magányos farkasoknak a Franchise mód jelenti a legkeresettebb és már-már menedzserjáték részletességű játékmenetet, csak győzzetek mindenre és mindenkire odafigyelni.

AZ EA A FIFA-NÁL LÁTOTT MEGOLDÁSOKAT VITTE TOVÁBB AZ NFL-BE IS, ÍGY KAPTUNK EGY IZGALMAS ÉS ÉLVEZETES TÖRTÉNETI MÓDOT IS.

SUPER BOWL

Szinte lehetetlen mindent két oldalba sűríteni, annyi potenciál van a programban. Talán innentől kezdve dörzsölhetjük a tenyerünket, mert esetleg az NHL is visszatér hozzánk. Az viszont biztató, hogy sztorival a hokirajongókat még nem fogják megörvendeztetni, így remélhetőleg azt majd a PC-re való visszatérésre időzítik be. Ami a Madden NFL 19-et illeti, egyszerűen élvezet leülni elé egy üveg hideg itallal is, és simán csak nézni, ahogy a gép saját maga ellen játszik. Kaphat-e ennél nagyobb dicséretet egy sportjáték?

ÉRTÉKELÉS

Immerzív sportélmény az amerikai futball kedvelőinek, nagyon szép Frostbite grafikával és gyakorlatilag TV-élménnyel.

TALÁLÁS: **87%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO

Játékmódok tömkelegét próbálhatjuk ki, köztük egy nagyon színvonalas történettel és részletes karriermóddal.

KONTRA

Borzalmasan nehéz beletanulni, ha kezdő az ember. A közönség még mindig kicsit enervált, sokszor nem mozognak, élnek együtt a játékkal.

88%

NYOLCAN, MINT A GONOSZOK!

OCTOPATH TRAVELER™

[ÍRTA WILSON] SZTÁRCSAPATTAL ÉS EGY-KÉT REMEK ÖTLETTEL A FEDÉLZETEN VESZI BE A SWITCHET A SQUARE ENIX ÉS AZ EGYKORON LEGENDÁS JRPG-ÚTHENGERE. AZ OCTOPATH TRAVELER RETRÓ-MODERN ÁBRÁZOLÁSSAL ÉS PÁR TEHETSÉGES ÖTLETGAZDÁVAL INVITÁL EGY ÚJABB KÖNYÖRTELEN KIHÍVÁSOKAT TARTOGATÓ ÁLOMVILÁGBA.

Amikor a Square Enix és a Nintendo szakított, hogy a SNES után a PlayStation váljék a japán szerepjátékok otthonává, még csak nem is sejthettük, hogy alig egymásfél évtizeddel később drasztikusan fordul a kocka. Két konzolgenerációval ezelőtt azt a gépet lehetett győztesnek nevezni, amely magához tudta láncolni a játékipart akkor még uraló japán fejlesztőket. Ha a szigetország titánjai – Square Enix, Capcom, SEGA – beálltak egy hardver mögé, az általában az egész világon behozhatatlan előnyt szült. Ennek a korszaknak viszont vége, a tradicionális japán ipar a perifériára szorult (legalábbis nyugaton), manapság már a szemöldökünket sem húzzuk fel azon, ha Sonic Mario oldalán tűnik fel valahol, vagy ha Crash Xboxon éli újra fiatalkori kalandjait. Japán szerepjátékokat PlayStation 4-en és Xbox One-on viszont manapság hálóval kell fogni, miközben a Nintendo 3DS dominanciája a műfajban töretlen; itt volt hát az ideje annak, hogy a Nintendo Switchre migráljanak a legnagyobbak. Ahol pedig lehetőség van, oda mindig odasereglenek a szerencsevadászok és a kincskeresők, ha pedig egy olyan kaliberű kiadóról van szó, mint a Square Enix, akkor a kelleténél érdemesebb kicsit lelkesebbnek lenni.

POLIPKALANDOK

Az Octopath Traveler (OT) – vagy ahogy leánykorában hívták, Project Octopath – pedig már azért is különleges, mert az Acquire stúdióval és a Bravely-sorozat alkotóival szoros együttműködésben készült, egy céllal a szemük előtt: létrehozni nem csak a Switch egyik legnagyszabásúbb JRPG-jét, de a műfaj egy olyan játékát, amely retró, mégis teljesen modern eszközöket használó ábrázolásmódjával tiszteleg a legnagyobb klasszikusok előtt. A végeredmény önmagáért beszél, az OT valami páratlanul gyönyörű: az azt meghajtó Unreal-motorra sikerült egy pixeles, „HD-2D-nek" nevezett ábrázolásmódot húzni, amely sprite alapú karaktereket tol be egy amúgy 3D-s világba, mindezt meghintve a kurrens technológia összes látványos effektjével. A tengerpartot nyaldosó, hatalmas hullámokat verő vízzel, a hegyek között süvítő széllel támadó hóviharral, a barokk stílusú épületek gigantikus ablakain beszűrődő napsugarakkal, a tűző napban szenvedő homokdűnés sivataggal, vagy épp a hajnali ködben fürdőző erdőkkel.

Ennyire sok és ennyire szélsőséges időjárási körülmény és helyszín azért is érhető el, mert az Octopath Traveler világa kifejezetten hatalmas: egy teljes kontinens járható be, méghozzá nem éppen szokványos módon. Az OT a műfajhoz képest kifejezetten idegen módon vezeti történetét: mindenen átívelő, egy központi gonosz köré font sztori tulajdonképpen nincs is, és rögtön nyolc, egymással alapvetően semmiféle kapcsolatot nem ápoló főszereplője van. Egyet kiválasztva kezdődik a

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix / Acquire

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.07.13.

Nem muszáj ám világot váltani, netán regényekhez illő sztorit előadni, néha a kellemes és egyedi látvány is üthet a harcokkal.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SORRENDBEN

Mivel az Octopath Traveler „története", azaz a karakterekhez tartozó fejezetek sorrendje egyáltalán nem kötött, jogos a kérdés, hogy mi a helyes sorrend, de... de ilyen nincs. Egyrészt mert mindenki a saját kedve szerint tud haladni, másrészt mivel az egyes zónák esetében jelezve van, milyen szintű a fenyegetettség, azaz milyen szinten lehet boldogulni, így nem fenyeget az alultápoltsággal járó veszély.

FELSZERELÉS

Habár a karakterek szintje is fontos a továbbjutás érdekében – és ezt a jó öreg grindeléssel, a dungeönök felfedezésével és az összes szörny legyőzésével lehet a legjobban fejleszteni –, legalább ennyire fontos az a felszerelés is, amit a hősök magukkal cipelnek vagy magukon hordanak. Ha kereskedőbe botlasz, próbáld megvenni a portékáit, mert a pénzre sokkal kisebb szükséged lesz, mint cuccokra.

PÉNZ, PÉNZ

Ha úgy érzed, hogy nincs elég pénzed, ne aggódj, meglepően könnyű tisztes vagyont összeharácsolni. A legfontosabb, hogy a lehető leggyorsabban bevedd a csapatba Tressát, a kereskedőt, aki menet közben a városban véletlenszerűen találhat pénzt, képességével pedig egyenesen a szörnyektől zsákmányolhat vagyont csata közben. Therionnal, a tolvajjal kombinálva valóságos kifogyhatatlan pénzgyárrá változnak!

Haver, én nem tudom, te mi a fene vagy, de szerintem nagyon gyorsan menj el a körzeti orvoshoz, mert teljesen bezöldültél!

tényleges kalandozás, amely mindig ugyanúgy zajlik: az adott szereplő előtörténete négy rövidke fejezetben bontakozik ki, ezt követően pedig csatlakozik a partihoz, és onnantól fogva bármikor elérhető lesz. A szereplők zöme kifejezetten jól sikerült, nemcsak ők maguk, de szituációik is szokatlanul felnőttesek, olyan témákkal, mint a szexuális kizsákmányolás, a trónfosztás vagy épp a gyilkosság és annak következményei. Nem sikerült viszont mindenkit rendesen kidolgozni, az erőltetett vagy klisés szituációktól kezdve a nem túl jó karakterábrázoláson át egészen a monotonitásig minden előfordul, de ennél igazából sokkal nagyobb baj az, hogy a sztorik sosem forrnak igazán össze. Nem a központi gonosz hiánya zavaró, hanem inkább az, hogy az egymástól teljesen eltérő hölgyek és urak összebútorozásának nincs különösebb alapja.

KAR-MA

Hiszen ahogy bármelyik nagyobb JRPG, úgy az Octopath Traveler esetében is a harcon van a legnagyobb hangsúly. A műfaj sajátossága, hogy szinte minden nagyszabású darabja forradalmi változásokat ígér, de igazából az összes ugyanazt a több évtizedes sémát viszi tovább, és ez az OT-re is igaz – azzal a kitétellel, hogy az itt található mechanika nemcsak ténylegesen innovatív, de az egyik legszórakoztatóbb is az elmúlt sok-sok esztendőt tekintve. Pedig alapvetően azért tényleg minden nagyon ismerős: például a maximális körökre osztottság, ahol az egyes karakterek (beleértve a hősöket és a szörnyeket) egy előre meghatározott sorrendet követve akciózhatnak, több lehetőség közül választva. Azaz: támadhatnak, képességet vagy tárgyat használhatnak, védekezhetnek vagy menekülhetnek. A támadás minden esetben a beállított fegyverek bevetését jelenti. Egy karakter általában két eszközt is magánál hord egyszerre, méghozzá azért, mert bizonyos célpontok csak bizonyos módon sebezhetők meg.

ÉRTÉKELÉS

WILSON

Az Octopath Travelerből hiányzik ugyan a normális történet, és a szálak sem érnek rendesen egybe, de kiváló harcrendszere, mesésen festő, ámbár üres világa kiválóan oltja a JRPG-szomjat.

TALÁLÁS: **95%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Újító és szórakoztató harcrendszer, bombasztikus találás, kellemes mennyiségű tartalom, kezdőkhöz és veteránokhoz szabott játékmenet.

KONTRA
Nincs rendesen kidolgozott története, és a karakterek között is alig tud kapcsolatot teremteni; néhány brutális nehézségi tüske.

75%

Erről minden esetben a szörnyek alatti kijelző ad információt, ahol bizonyos darabszámú kérdőjel található. A kérdőjel akkor fordul át ikonná, amikor sikerül megtalálni azt a specifikus sebzést, amely hat a célpontra. Például van, akit csak a kard sebez meg, másokat egy bizonyos varázslattípus, vagy egy különleges képesség. Természetesen ilyen tulajdonságból szörnyenként több is lehet, hiszen a parti több csapattagból áll, és kellemetlen lenne, ha egyikük sem lenne képes boldogulni a csatában. A boldogulás, a sebzés bevitele viszont nem szimplán ennyiből áll: ha a gyenge pontot sikerül elég sokszor kihasználni, a célpont védelme ideiglenesen megtörik – ezt hívjuk Break státusznak. Ez idő alatt nem csak támadni nem tud (ez általában egy körig tart), de a szokásosnál sokkal nagyobbat sebződik.

METRONÓM

A csatáknak ezért megvan a ritmusa, először mindig rá kell jönni, mivel lehet megsebezni a szerencsétlent, utána mindent meg kell tenni a Break állapot eléréséhez, és aztán ellőni mindent, még azt is, ami amúgy túlságosan sok életerőt nem vesz le. Ezt erősíti a bónusztámadás lehetősége, amely körönként gyűlik. Konyhanyelven: minden körben minden karakter kap belőle egyet, és ebből négyet-ötöt tárolhat el. Miért jó ez? Mert ez olyan, mintha több kört préselnénk egyetlen támadásba. Ezt értelemszerűen érdemes a védelem feltörése utánra időzíteni, akár komplett csatákat fordítva meg ezzel, de más stratégia is működik. A kulcsszó pedig ez – az Octopath Traveler harcai az egyszerű szabályok ellenére mélyen taktikusak, alaposan meg kell gondolni minden egyes kört, hiszen egyetlen elhibázott lehetőség, egy rossz időzítés is feleslegesen elnyújthatja az ütközeteket, növelve ezzel a bukás kockázatát. Hiszen JRPG-hez méltó módon az ellenfelek repertoárja sem szimpla ütésekből áll, kérhetnek erősítést, felhúzhatnak magukra védelmet, buffolhatnak és debuffolhatnak. És mivel a bossharcok átlagos hossza alsóhangon is 20-30 perc, a dekoncentráltság, a lankadó figyelem totális bukást eredményezhet, az pedig kellemetlen, és néha kifejezetten frusztráló újrakezdést.

Hiába azonban az ultragrindelős játékmenet, a történet hiánya, a kevéske kidolgozatlan karakter, az Octopath Traveler a platform talán legjobb japán szerepjátéka. Bődületesen hangulatos, álomszép, harcrendszere innovatív, zenéje felejthetetlen, nyolcfelé ágazó kalandjában pedig van annyi szikra, hogy a belé ölt órák tömkelege ne pazarlásnak tűnjön, hanem felkészülésnek az újabb és újabb kihívásokra – történelmet nem ír, de legalább a történetmesélés illúzióját fenntartja.

GYENGESÉGEK

Csata közben persze a pénznél jóval fontosabb a sikerélmény, és ehhez bizony muszáj lesz megtörni az ellenfelek védelmét. Szerencsére a rendszer titokzatos kérdőjelei mindig kötött sorrendben jelennek meg, azaz: kard – dárda – tőr – balta – íj – varázsbot – tűz – jég – villám – szél – holy – dark mágia. Tehát ha egy kiesik, akkor ki lehet következtetni, hogy az előtte levőkre az adott célpont immunis.

SUMMONOK

Az elsőre gyengének tűnő karaktereknek is megvan a maguk erőssége. Remek példa erre Ophilia, aki papírból van, és már egy kisebb ellenfél is laposra tudja verni, de a különleges Guide pathjával képes NPC-ket toborozni, akiket summonolhat a csatában, így olyan, mintha hirtelen ott teremne egy ötödik csapattárs. Ez hosszú távon nélkülözhetetlen képességé válhat, és számtalan szoros helyzetből menthet ki!

MÁSODLAGOS MUNKÁK

A második fejezet elérésével megnyílnak a másodlagos jobok, és onnantól kezdve minden karakternek lehet egy másodlagos kasztja is. Ennek segítségével tőlük amúgy teljesen idegen képességeket is használhatnak, és duplán erősebbé válhatnak. Például a healer egy warriorral kombinálva brutális tankot eredményez. Viszont a másodlagos jobok egyszerre csak egy karakternél lehetnek aktívak, így jól fontold meg, kit választasz!

TITKOS MUNKÁK

Ez azonban még nem minden, a másodlagos munkák mellett vannak ugyanis titkosak is. Ezeket kizárólag egy módon lehet megszerezni: az 50-es szintű titkos shrine-ok felfedezésével és teljesítésével – mindegyik végén egy ultrakemény boss vár. Mondani sem kell, ez abszolúte endgame tartalom, aki idő előtt áll neki, csak csalódni fog, és feltehetően vérnyomásproblémái is lesznek, de a végigjátszás utánra tökéletesek!

Asphalt 9: Legends

[ÍRTA CHOCHO] **Volt idő, mikor a mobiljátékok még kifejezetten csúnyácskák voltak, főleg a nagy konzolos vagy PC-s testvéreikhez viszonyítva. Nos, jelentem, hogy az Asphalt 9-cel új időszámítás kezdődött.**

Kiadó: Gameloft ■ **Platform:** Android, iOS, Windows ■ **Link:** https://asphaltlegends.com/ ■ **Megjelenés:** 2018.07.24. ■ **Ár:** ingyenes

Kevés olyan ikonikus arcade autós játék van odakint, mint az az Asphalt-sorozat, amivel a PC Guru mobiljáték-rovatában is foglalkozunk már. Ez a legrégebb óta futó echte mobilos versenyjáték-széria, a kilenc fő epizódon túl számtalan mellékág is megjelent hozzá, és mindegyik egy picit távolabb lökte az addigi technológiai határokat, újabb és szebb effektekkel téve látványossá a különböző epizódokat. Ez alól a trend alól a Legends alcímet kapott Asphalt 9 sem kivétel, sőt nyugodtan mondhatjuk, hogy nem csak a sorozat, hanem összességében a mobilplatformok legszebb játékát köszönthetjük benne.

A prezentáció már a számok nyelvére fordítva is parádés: az autók cirka 90 ezer poligonból állnak, ezzel a jelenlegi konzolgeneráció (PS4, XONE) átlagát is sikerült beérnie a fejlesztésért felelős Gameloftnak. A saját készítésű motor mindemellett 60 fps-es száguldást ígér nyolc versenyzővel, dinamikus felbontásban, megfelelő panel esetén HDR-rel megtámogatva – ehhez persze már kell kakaó, de a Samsung S-szériája szerencsére bírja a strapát. Az impresszív technológiai eredményen csak a művészi aspirációk tesznek túl: a Legendsben minden pálya, helyszín, kanyar vagy tereptárgy csodaszép, és tökéletesen illeszkedik a környezetébe. A sebességérzet a nagykonzolos versenyjátékokon is túltesz, szinte befogadni is nehéz azt a vizuális orgiát, ami fénysebességgel csapódik a retinánknak minden áldott futamon. A magas poligonszámra a tökéletes fénykezelés és a hihetetlen textúramunka teszi fel a koronát, mindezt pedig általában a remek tálalás emeli a következő szintre. A hangok, a pörgős zene, az ízléses, nem túlbonyolított menük mind-mind érthetővé teszik, mi a fenét kell 1,5 gigabájtban letölteni a telefonunkra. A kezdőképernyőn csillanó verdák látványa szinte felforralja a benzingőzt a vérünkben, így nincs más hátra, mint rátenyerelni a Play opcióra.

FÉKTELENÜL

Az autómodellek persze nemcsak szépek, de bizony törnek is, néha ripityára, mindezt olyan körülmények között, amik nem igazán férnek bele a hétköznapi versenyzés szabályaiba. Az Asphalt 9 őrült futamai futurisztikus városokban (Sanghaj, Kairó), szürreális hegyi pályákon (Himalája), saras vidéki utakon (Amerika középső államai) és ezek keverékein zajlanak, a pályák felszínét pedig gyakran ugratók, elágazások tarkítják, újabb dimenzióval gazdagítva az amúgy is változatos száguldozást. Realitást itt nem szabad keresni, noha paradox módon az autók mind a valóságban is létező márkák és típusok, de persze még egy McLaren sem fog 600 méternyi repülés után lazán továbbrepeszteni az aszfalton, szóval finoman fogalmazva is van pár laza felfogású játékelem a programban.

A vezetés maga egyébként pofon egyszerű, alapbeállításon sem a gázadással, sem a fékezéssel, sem a kormányzással nem kell törődnünk, csupán az ujjunkkal ide-oda suhintva adhatjuk meg, hogy mely sávban előzzön a verdánk és miért (pl. mert szeretnénk felhajtani egy rámpára, vagy csak kiütni az előttünk haladó kamikázét). Mielőtt az autós játékok szerelmesei dühösen falhoz vágnák a telefonjaikat, elárulom, hogy a segítségek kikapcsolhatók, így akár teljes kontrollt is gyakorolhatunk az autók felett. Azaz hogy majdnem teljest: a gáz ilyenkor is automata, a kormányzás viszont az ujjaink függvényében alakul, és az egyébként kiemelt fontosságú driftteléshez sem lesz elég egyetlen virtuális gombot nyomva tartani. Mind a suhintós, mind pedig a manuális megoldásnak vannak előnyei és hátrányai: szabad vezérléskor jobban manőverezhetünk az utakon, illetve a lökdösődés is hangsúlyosabb lesz, amit egyébként a Burnoutokból kölcsönzött lezúzással jutalmaz a program; kazuár módban játszva viszont a pályák elágazásait, ugratóit használhatjuk ki jobban és könnyebben, no meg a power upok felmarkolása is egyszerűbb, testhezállóbb lesz. Én az előző metódust preferálom, de mint írtam,

teljesen egyénfüggő, kinek melyik jön be és miért – a menüben egyébként is bármikor változtathatunk ezen, szóval ezzel is taktikázhatunk a különböző bajnokságok egyre durvuló futamai során. Mert bizony vadulás lesz a javából: a már említett törések, kilökések nemcsak marha jól néznek ki, de bónuszokkal is járnak, a 360 fokos megpördülés pedig afféle extra támadásként egyszerre több körülöttünk lévő autót is elküldhet melegebb éghajlatra. Mindez az MI ellen is jó móka, de más játékosokkal szemben játszva villantja csak meg oroszlánkörmeit az Asphalt 9. A multi csak egy bizonyos mennyiségű szóló tartalom feloldása után válik elérhetővé, onnantól viszont tökéletes kiegészítése lesz az egyébként is tartalmas karriernek.

INGYENES, DE JÓ?

Ha már szóba került a progression, érdemes leszögezni, hogy az Asphalt 9 egy freemium játék, avagy bárki ingyenesen letöltheti, de cserébe az in-game dolgokért fizethet, mint a katonatiszt. Alapvetően úgy áll a dolog, hogy az autók üzemanyaga véges, és ha az egyik kifogyott, másik kocsival kell mennünk, míg fel nem töltődik a tank. Persze vehetünk is benzint, az gyorsabb, de az erre költhető kredit lassan gyűlik, ha pedig elfogyott, marad a várakozás vagy a mikrotranzakciós vásárlás – utóbbi nyilván pénzbe kerül. Benzinen túl egyébként autókat is kioldhatunk és vásárolhatunk, ezeket pedig még fejleszteni is lehet, ha szeretnénk kisajtolni belőlük a maximális teljesítményüket.

Van azonban egy harmadik lehetőség is: az üzemanyagra való várakozás helyett megnézhetünk egy reklámot, ezzel azonnal feltölthetjük a verda tankját. Nem mondom, hogy ez egyáltalán nem idegesítő, és én még mindig ott tartok, hogy simán kifizetném egy teljes játék árát egy mindenféle időkorlát- és reklámmentes Asphalt 9-ért, de meg kell hagyni, hogy a magam részéről nem ütköztem durva fizetési falba, azaz a játék öt bajnoksága valóban teljesíthető kizárólag várakozással és reklámok nézegetésével (idővel újabb szériák érkeznek majd). Különben is, a játékmenet van annyira élvezetes, hogy elnézzük neki az unalomig ismert freemium modellt. A versenyek hangulata eszelősen jó, és mivel kellően rövidek, az ember hajlamos csak még egy kört menni, mielőtt szüneteltetné a játékot. Meg még egyet. És aztán még egy utolsót…

KELL NEKI A VAS(TELÓ)

Összességében tehát egy kiemelkedően jó játékkal van dolgunk, aminek mindössze az erőforrásigénye aggasztó. Megfordult már nálunk néhány hardveréhes játék a rovat több mint egyéves története során, de az Asphalt 9 igazi nagyágyú, ami még egy erősebb PC-n játszva is hajlamos belassulni (Windows 10-en is működik, tessék csak megnézni a Store-ban). Persze mindig lehet csökkenteni a részletességen, de ha van olyan alkalmazás, amiért megéri fenntartani egy csúcsmobilt, akkor ez az: gyönyörű, tartalmas, gyors és minőségi, ráadásul a letöltéséért sem kell fizetnünk – ha ilyen lesz a mobiljátékok jövője, akkor bizony elég izgalmas idők elé nézünk!

90%

Senki nem akarta, mégis sikert sikerre halmoz!

WARFRAME

- A MÚLT ÉS A JELEN -

[ÍRTA **WILSON**] Eltemették, mielőtt megszületett volna. Lenézték, mielőtt elkészült volna. Nem értették, mielőtt befutott volna. Most viszont mindenki őt akarja - ez a Warframe, és egy olyan kitartó fejlesztőstúdió története, amely az árral szemben is átvitte akaratát egy teljesen ellenséges közegen, hogy a kihívásokkal teli út végén övé legyen a legnagyobb kincs: milliók szíve és szeretete.

A 2005-ös E3 a játékipar, és tulajdonképpen az egész expó történetének egyik legrövidebb, mégis legfontosabb pillanata volt, valahogy úgy, ahogy az 1997-1999 közti időszak is, amely olyan klasszikusokat termelt ki, mint a Half-Life, a Fallout, a GoldenEye, a Grand Theft Auto vagy épp az Age of Empires. A 13 évvel ezelőtti E3 elsősorban nem a játékokkal, hanem az azok mögött dolgozó hardverekkel tette magát felejthetetlenné. Ez volt az az év, amikor a Sony, a Microsoft és a Nintendo kiterítette a lapjait. A Microsoft egy, az MTV közönségéhez igazított elő E3-as prezentációval mutatta be az Xbox 360-at, az Xbox utódját; a Sony leginkább sokkoló árának bejelentésével és a számos botránynak táptalajt adó CG-bemutatóival rakta le a PlayStation 3 alapjait; a Nintendo pedig végre pontot tett a hónapokon át záporozó pletykák végére, lerántva a leplet az addig csak Revolutionnek hívott gépről, amibe a debütálása előtt a rajongók már holokivetítőt és VR-t is beleképzeltek. A hardver önmagában azonban még nem csinál csodát, játékok is kellenek, amik kihajtanak belőlük mindent, a show egyik legemlékezetesebb prezentációja viszont nem a nagyok színpadáról érkezett (bár ott olyan legendák vonultak fel, mint a Battlefield 2, az Alan Wake, a Call of Duty 2, a The Witcher, valamint a The Elder Scrolls IV: Oblivion), hanem egy kis kanadai stúdiótól, amely Dark Sector néven hét és fél percben mutatta be, mire képes a korai 3D korlátain túllépett játékipar, és egy olyan veterán csapat, amiről lehet, hogy sokan nem is hallottak.

EGY TITÁN HAJNALA

Pedig a Digital Extremes már a Dark Sectornak hívott 2005-ös demó idején is veteránnak számított, amit nemcsak 1993-as, egy évtizeddel korábbi alapításának köszönhetett, de egy olyan életműnek is, amely először a flipperek terén írt történelmet (Epic Pinball), aztán pedig a shooterek világában. Hiszen a DE volt az a partner, amely az Epic MegaGamesszel karöltve életre keltette az Unrealt, és az abból született, a modern multiplayer megálmodásában úttörő szerepet betöltő Unreal Tournamentet. Hiába azonban a több éven át tartó, gyümölcsöző együttműködés és a temérdek bezsebelt díj, az Epic és a DE közti hatalmas fizikai távolság, és az egyre nagyobb emberállomány menedzselésével járó nehézségek jelenléte egy olyan szakításhoz vezetett, mely két teljesen eltérő útra terelte az elválaszthatatlannak hitt párost. Az Epic az Unreal Engine-nel és a Gears of Warral igazi pénzgyárrá változott, a DE pedig egy olyan, a háttérben dolgozó iparossá, amely jó ideig csak befejezte vagy kivitelezte mások ötleteit.

A Warframe keletkezése pedig pontosan ide, egész pontosan a modern Digital Extremes történetének első saját tervezésű játékához vezethető vissza – ahhoz a Dark Sectorhoz, amely a Gears of War és a Resident Evil 4 által népszerűsített külső nézetes akciójátékok műfajához csatlakozott 2008-ban, egy három pengéből álló, bumerángszerű fegyvert

LEGENDÁS MÉRFÖLDKÖVEK

Szinte biztos, hogy nem a Warframe volt az első játék, amely szinte egy komplett imidzset épített a nagyobb lélegzetvételű frissítések köré, azokat elnevezve, tematizálva a bennük foglaltak fényében, de a Warframe életének ez szerves része, és az évek során már hozzászokhattunk, hogy minden évben érkezik legalább egy, valóban hatalmas ugrást jelentő bővítmény. Íme, az eddigi legnagyobbak!

THE MAD CEPHALON (U14)

Egyetlen frissítésbe sem sikerült annyi mindent belezsúfolni, mint a The Mad Cephalonba – a DE nemes egyszerűséggel Játékélmény 2.0-nak hívta. Itt került bevezetésre az átdolgozott tutorial és tanulóidőszak, lecserélődtek a kezdő warframe-ek, megjelent a küldetésrendszer, előkerültek a petek a Kubrow képében, bevezetésre került Ordis, a narrátor/segítőtárs, és a legfontosabb, hogy minden játékos kapott egy saját űrhajót, a Lisetet, ami azóta is hubként funkcionál.

2014. JÚLIUS

ARCHWING (U15)

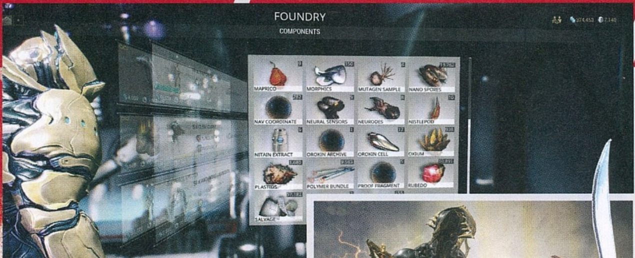
Az esztendő őszi újítása nemcsak egy új Warframe-et hozott, Limbót, de egy teljesen új játékmódot/küldetéstípust, az Archwingeket is. Az Archwing technológiája révén megjelentek az űrben játszódó missziók, a frame-ekhez hasonló mód a fejleszthető öltözettel és ehhez passzoló fegyverekkel. Meglepő módon a kínálat azóta sem bővült túl sokat, kevesebb mint féltucat Archwing érhető el, pedig azóta már bevethetők a víz alatt is, sőt az Eidolon-síkságon is lehet velük közlekedni.

2014. OKTÓBER

PLAINS OF EIDOLON (U22)

A Warframe történetének nem legtartalmasabb, de legambiciózusabb frissítése tavaly ősszel jelent meg a Plains of Eidolon képében, amely végre kiengedett a szűk folyosókra osztott világból. Eidolon mezeje egy 5 négyzetkilométeres, teljesen szabadon bejárható mikrovilág a Földön, ahol egyszerű fejvadászküldetések teljesíthetők, de lehet bányászni, horgászni vagy akár vadászni is a címadó Eidolonokra, az elképesztően erős endgame-ellenfelekre.

2017. OKTÓBER



hajigáló, Hayden Tennónak hívott főhőssel, egy alternatív történelmi korszakkal és egy teljesen középszerű játékmenettel. Azaz minden olyasmivel, amely még csak nyomokban sem szerepelt a 2005-ös E3-as demóban, ahol egy sci-fi nindzsa lopakodott be egy űrhajóra, hogy ott egy szabotázsakció végrehajtása után angolosan távozzon. Ez a fajta teljes szemléletváltás pedig a videojátékos ipar egyik tipikus története: a DE kiadóról kiadóra hurcolt demóját bár mindenki lenyűgözőnek találta, a kor döntéshozói szerint a hagyományos sci-fi senkit sem érdekelt, és azzal nem lehetett eleget keresni. Miért nem inkább a vadnyugat a helyszín? Miért ne lehetne egy kém a főszereplő? Mi lenne, ha nem az űr, hanem a Szovjetunió adna neki otthont?

A Dark Sector így több év késéssel, teljesen kiherélve és megváltoztatva menetelt a saját sírjába, majdnem magával rántva a teljes csapatot is, amely kénytelen volt szerződéses megbízásokból fenntartani magát (ahol azért brillírozott: teljes egészében fejlesztői készítették a The Darkness 2-t, a BioShock 2 és a Homefront multiplayer módját és a bűnrossz Star Treket is), mígnem azok is kezdtek elfogyni. A helyzet súlyát mi sem jelezte jobban, mint az, hogy a több mint 200 főt foglalkoztató Digital Extremesnek ekkorra már csak annyi pénze volt, hogy még úgy egy évig fedezze a kiadásokat. Ha ezt követően sem történt volna semmi csoda, akkor a DE ma már nem létezne – ahogy a Warframe sem.

EGY ÚJ KORSZAK

Mi a Digital Extremes specialitása, mi az, amihez a leginkább értenek? A látványos, a technológia határait kitoló grafikához; az online központú, a skillhez és a fejlődéshez igazított játékmenethez; az egyedi, nem is narratíva, hanem inkább ábrázoláscentrikus világépítéshez. Egy kicsi, alig pár tucat főből álló csapat pedig erre építkezve állított össze alig két hónap alatt egy olyan demót, amely az Ázsiából egyre inkább átszivárgó, de még gyerekcipőben járó ingyenes, azaz free-to-play játékok üzleti modelljét

PRÍMA ÁRU

A Warframe-ben található több száz fegyver- és warframe már önmagában is kellő motivációt jelent a farmoláshoz, de a legtöbből létezik erősebb, jobb tulajdonságokkal rendelkező változat is: ezeket hívjuk Prime-nak. Megszerzésük extra mennyiségű idő és erőforrás befektetését igényli, és csak korlátozott ideig érhetők el: több hónap vagy év elteltével beköltöznek a Vaultnak hívott, elérhetetlen helyre, azaz kikerülnek a játékból, és többet nem lehet őket a hagyományos módon megszerezni. Akkor mégis mik a lehetőségek? Egyrészt ott a piactér, ahol platináért találhat gazdát gyakorlatilag bármi, másrészt ott a bizonyos időközönként megnyíló Prime Vault, amely 3 teljes hónapon át kínál frame-eket, fegyvereket és egyéb kiegészítőket, meglehetősen borsos áron – a csomagok 55 euróért szerezhetők be. A Vault 2018. július 24-én nyílt meg legutóbb, és ezúttal Rhino és Nyx prime változata szerezhető be, egészen szeptember 20-ig.

kívánta házasítani a fentebb felsorolt elemekkel, temérdek mindent hasznosítva újra a 2005-ös Dark Sector demóból. A karakter különleges harci öltözetét, a lopakodást és az akciót vegyítő játékmenetet, az RPG-szerű fejlődési rendszert. Majd a stúdió az évtized során másodszorra házalt egyedi, saját tervezésű ötletével. A történet pedig, nos, ezen a ponton sem vett pozitív fordulatot.

Hiába ugyanis a kor free-to-play játékaihoz képest mérföldekkel szebb tálalás, az egyedi téma és az újszerű játékmenet, mindez, na meg a már a 2005-ös próbálkozást is szabotáló sci-fi téma volt az, amire mindenki nemet mondott, legyen szó a legkisebb kiadókról vagy a legnagyobbakról. És ekkor tette ugyanezt a Digital Extremes is, megtagadva az újabb behódolást a kreativitást elfojtó, piackutatásra és légből kapott követelményekre alapozott mentalitásnak, az utolsó esélyüket felhasználva a lehető legbátrabb döntésre: a függetlenné válásra. A hagyományos kiadói modelltől való elszakadásra. A saját tervezésű, saját fejlesztésű, saját kiadású és alapvetően teljesen ingyenes játékmodellre való átállásra. Most, vagy soha.

VIRÁGFESZTIVÁL

A Lotus kódnéven futó, minden szempontból újszerű projekt sikerét vagy bukását senki sem tudta megjósolni. A piacon nem volt egy hasonszőrű játék

A Warframe a változatosság, a látványos külső és a speckó ruhák mellett a remek harcrendszernek is köszönheti a sikerét.

Folyosókon, alagútrendszerekben vagy akár a szabadban is lehet öldökölni, akár még túlélőmódban is likvidálhatjuk a hullámokban érkező, sokszor mutálódott szörnyetegeket.

TENNOGEN

A Steam Műhely és piactér bevezetésekor jó pár hónapig a DOTA 2-vel meggazdagodott rajongók hírével turnézott a sajtóban, pedig több más játék közösségéből is gazdag, de legalábbis jól kereső embert csinált. Nem kivétel ez alól a Warframe sem, hála a TennoGennek hívott kezdeményezésnek, amely a Steam Műhelybe küldött kozmetikai kiegészítők közül emeli ki a legjobbakat, és helyezi be a hivatalos Warframe piactérre. Az üzlet baromi jövedelmező, és a Digital Extremes a lehető legkorrektebb: csak a bevétel felére tart igényt, a maradék 50% minden esetben az alkotó zsebét tömi ki. Konzolon Platinával, PC-n viszont valós pénzzel kell kiegyenlíteni a számlát. A kínálat hihetetlenül gazdag, több száz Syndana, fegyver- hajó és frame skin keresi gazdáját.

sem, amely indikátorként vagy példaként szolgálhatott volna; a csapat teljesen tapasztalatlanul indult a F2P műfajban; a csőd előtt rendelkezésre álló 9 hónap pedig példátlanul kevés egy nagyszabású játék létrehozásához.

De mi is pontosan a Warframe? Egy olyan lootközpontú, külső nézetes, PvE-alapú online shooter, melyben rövid küldetések teljesítésével lehet a tapasztalati pont mellett sokkal nagyobb értéket képviselő alapanyagokat, frame- és felszerelésdarabkákat szerezni. A missziók az általunk is ismert naprendszer bolygóin, többek között a Földön, a Marson, a Vénuszon, a Plútón zajlanak, egy procedurálisan generált, azaz minden alkalommal randomizált felépítésű, folyosószerű rengetegben, és a rajtuk elvégzendő egyszerű feladatok a hordázástól kezdve a területvédésen át egészen a likvidálásig terjednek. Az irányított karakterek nem szimpla emberek, hanem a címadó Warframe-ek: lényegében olyan harci öltözetek, melyek teljesen eltérő, különleges képességekkel rendelkeznek, és teljes egészében testreszabhatók, beleértve nemcsak az általuk viselt fegyvereket, de az alapvető tulajdonságaikat (életerő, pajzs- és páncélerősség) is befolyásoló, kártyákkal szimbolizált belső paramétereiket is. A folyamatos játékhoz a motivációt az újabb és újabb receptek, az azokból kikraftolható gigantikus fegyver- és warframe-arzenál adja.

A WARFRAME EGY TÉNYLEG RITKA SIKERSZTORI, AMI LEGINKÁBB A FEJLESZTŐK KITARTÁSÁNAK ÉS BÁTORSÁGÁNAK KÖSZÖNHETŐ.

A Warframe első alfája a kilenc hónapos fejlesztési idő, a Digital Extremes tapasztalatlansága és a lehető leggyorsabban beindítandó bevételtermelés miatt viszont csak egy aprócska szeletet tartalmazott. Három, később ikonikussá váló kezdő Warframe-et (Excalibur, Loki, Volt) és egy abszolúte gyerekcipőben járó, Diablo-szerű, képesség/pontválasztós fejlődési rendszert, amely árnyéka a mostani önmagának. Bővítését így a később érkező újabb és újabb verziók, illetve a „kiadás" utáni, ingyenes frissítések vállára terhelték az alkotók. Ismerős a modell? Nem véletlen: a „játék, mint szolgáltatás" a 2017-18-as év egyik megkerülhetetlen szlogenje, jövő a jelenben – és a 2012-ben startolt Warframe alfa legnagyobb kiugrási lehetősége.

A másik a monetizáció, azaz a tényleges pénztermelés, hiszen hiába ingyenes az alapjáték, az azt kiszolgáló embereket és gépparkot valamiből finanszírozni kellett és kell mind a mai napig.

A Digital Extremes ezt két módon oldotta meg. Az ekkoriban kitörő Kickstarter-láz egy olyan támogatói programot ihletett, melynek révén exkluzív, különleges warframe-ekhez és fegyverekhez, kiemelt fórumozói státuszhoz lehetett jutni egy előre meghatározott összeg kifizetésével, de a jövőt nem ez, hanem a mikrotranzakciók jelentették. A DE ehhez kitalált egy játékbeli valutát (Platinum), amit valós pénzért lehet megszerezni, és ebből szinte mindent meg lehet vásárolni, még azt is, ami amúgy kitartó és rendszeres munkával természetes módon is megszerezhető. Az egyensúly megtalálása a fizetős és az ingyenes tartalmak, illetve a platina értéke között

A Prime-ok alapvetően brutálisan néznek ki, ráadásul erősebbek is az átlagnál, ráadásként pedig igen menő külsővel is bírnak ám!

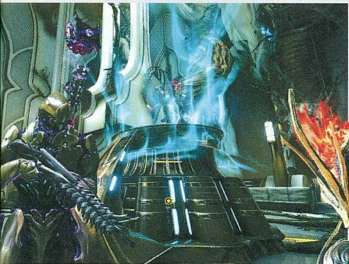
TENNOCON

Két éve, azaz 2016 óta kerül megrendezésre évente egyszer a TennoCon, a Warframe hivatalos rajongói-fejlesztői találkozója. A rendezvény mindig Kanadában, az Ontario állambeli Londonban, a Digital Extremes központjától nem messze kerül megrendezésre. Az első alkalommal még csak alig 1000 fő vett rajta részt, ám ez a szám évről évre emelkedik, a nem túl könnyen megközelíthető lokáció ellenére. Ennek persze megvan az oka: egyrészt mert a DE itt is páratlan gyakorisággal és őszinteséggel bocsátkozik hosszú monológokba és prezentációkba a Warframe minden eleme kapcsán, másrészt tavaly óta mindig itt mutatják be az év legnagyobb frissítéseit, és amit idén hoztak, attól még mindig mindenkinek tátva van a szája. A jövő hónapban részletesen is bemutatjuk, mi várható a Warframe-univerzumban!

természetesen nem ment zökkenőmentesen – a DE az évek során több alkalommal is kénytelen volt visszaülni a tervezőasztalhoz.

Az egyik, kánonba foglalt anekdota szerint a legváratlanabb a platinarendszerben az volt, mikor véletlenül sikerült létrehozniuk egy félkarú rablót. A Warframe-ben lehetőség van egy Kubrow-nak hívott petet, az állati kísérőt is magunk mellé fogadni. A Kubrow külseje – a szőrének színe és mintája – véletlenszerű, azonban kevéske Platinum (2-5) befizetésével ez rerollolható volt. És az ötlet működött: volt egy olyan felhasználó, aki kétszáznál is több alkalommal húzta meg a kart, mire a DE észbekapott, és az egészet kivette a játékból. Ez a fajta hozzáállás, a közösség előtérbe helyezése (a játékélmény és nem a profitmaximalizálás a lényeg) a mai napig a DE krédója, és a Warframe fejlesztésének központi irányelve.

Fejlődni, fejleszteni pedig az alfa és a béta után is volt mit, és kellett is: amikor a Warframe-et még Lotusnak hívták, és próbáltak kiadót találni hozzá, a támogatással szembeni egyik legfőbb ellenérv minden esetben az volt, hogy egy ennyire szép és alaposan kidolgozott játékot nem lehet gyors tempóban, akár hétről hétre, hónapról hónapra bővíteni, mint egy hagyományos F2P cím esetében. Ez igaz is – csakhogy a Warframe minden, csak nem hagyományos. A stúdió korábbi legnagyobb ellensége – a gigantikus, 250 fővel startoló emberállomány – egyben a legnagyobb erőssége is, hiszen párhuzamosan egynél lényegesen több projektre



MINDEN, AMI WARFRAME

A Warframe összetett, komplex játék, amely rendelkezik ugyan egy rövidke tutoriallal, de az tényleg csak az alapokat mutatja be, és a legnagyobb jóindulattal nézve is csak a felszínt kapargatja. Ez tipikusan az a játék, ahol egyszerűen muszáj utánajárni mindennek: a karakter- és fegyverfejlesztésnek, a kraftolásnak, az alapanyagok beszerzésének, a megszerzett modok és egyéb kiegészítők lehető legjobb felhasználásának és a buildek összeállításának. Szerencsére számos oldal létezik, amely erre szakosodott: íme, pár kihagyhatatlan!

Warframe Wiki: http://warframe.wikia.com

Warframe Market: https://warframe.market

Warframe Builder: http://warframe-builder.com

is fókuszálhatnak, amit tökéletesen kiegészít a procedurális generálásra épített pályadizájn, a saját fejlesztésű játékmotor, a széleskörű testreszabási lehetőség és az olyan új platformok megjelenése, mint a PlayStation 4 és az Xbox One, ahol egy teljesen új közönség bevonásával erősíthető a brand, és nyitható meg újabb bevételi forrás. És amíg a sajtó, illetve a játékipar érdeklődése éveken át elkerülte a Warframe-et, a legfontosabb közösség – maguk a játékosok – lassan, de egyre nagyobb létszámban csatlakoztak, és azt tették, ami minden nagyobb F2P kiadó szerint a megtestesült Szent Grál: maradtak.

SZELEK SZÁRNYÁN

Maradtak, mert volt miért: a 2018-as Warframe és a három, vagy akár a két évvel ezelőtti változat között hatalmas szakadék van, amely évről évre, frissítésről frissítésre egyre csak tágul. A Warframe-ek száma mára átlépte a két tucatot, fegyverből száznál is több van, és olyan új funkciók is megjelentek, melyek korábban elképzelhetetlenek voltak. Ilyen a víz alatti és az űrharc, ilyenek a heti és a napi kihívások mellé bevezetett óránként/félóránként rotálódó mini missziók, vagy a klánrendszer, a társak, a nagyszabású, narratív és lore-központú, átvezető videókkal megrakott sztoriküldetések, az újonnan hozzáadott bolygók és egyéb helyszínek. Mindehhez pedig jár egy hatalmas, szabadon bejárható, nyílt terep, és a minden korábbinál mélyebb, változatosabb és egyedibb fejlődési rendszer. És ez csak a jelen: a Warframe egy folyamatosan fejlődő, bővülő mikrouniverzum, amely az évek során már számtalan alkalommal bizonyította, hogy újra és újra meg tud újulni. És ehhez elég csak a kitartás, a bizalom és valami, amire kevesen hajlandók: az odafigyelés. Hallgatni a közönségre, a játékosokra, az igényekre, és e szerint változni. Mert bizony nemcsak az univerzum határtalan, de a Warframe szemünk láttára íródó jövője is, amibe a következő számban mi is betekintést nyújtunk.

Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

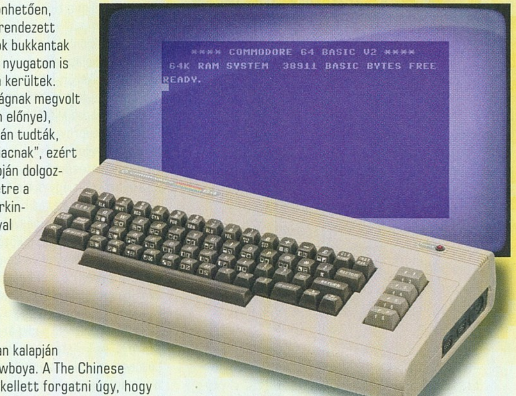
[ÍRTA **ASTRODAVE**]

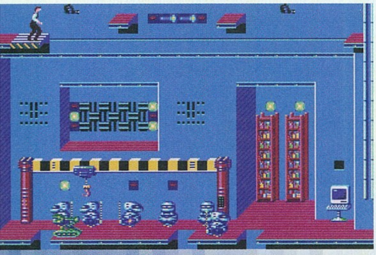
Kicsiny országunkban az évtizedek alatt jó néhány olyan játék látott napvilágot, melyek bárhol a világon megállnák a helyüket. A következő két oldalon visszaásunk egészen a gyökerekig, és a legelső idehaza született alkotásoktól indulva jutunk el napjainkig.

Az 1980-as évek mindennapja Magyarországon a politikai berendezkedésnek köszönhetően szöges ellentétben állt a mai felgyorsult életmóddal. Akkoriban nem létezett internet, a hírek leginkább újságokon keresztül jutottak el az emberekhez (gyakran cenzúrázva), a tévében sugárzott pár csatorna műsorát rendszeresen szakította meg adásszünet, a legkedveltebb számítógépnek pedig az Atari, a Commodore 16, ZX Spektrum, majd a Commodore 64 számított – ez utóbbi a maga hihetetlen 64 KB RAM-jával és 16 szín megjelenítésére képes grafikájával volt talán a legnépszerűbb az Amiga, majd a PC elterjedéséig. A vasfüggöny mögött tehát viszonylagos biztonságban éldegélt a „legvidámabb barakk", és más szocialista berendezkedésű országokhoz képest látszólagos jólét jellemezte hazánkat, a világ eseményeitől való elszigeteltség azonban erősen hatással volt az elektronika és informatika iránt érdeklődőkre – a tiltólistán szereplő C64-et például akkoriban nem lehetett hivatalosan behozni az országba, csak alkatrészként juthatott át a határokon.

A KEZDETEK

A „nagyvilág" 1983 novemberében ismerkedhetett meg alaposabban a keleti blokkból érkező fejlesztők kreativitásával és tehetségével. Az itthoni Novotrade Rt.-nek köszönhetően, az ekkor Londonban megrendezett kiállításon olyan ősjátékok bukkantak fel, melyek aztán később nyugaton is kereskedelmi forgalomba kerültek. A külvilágtól való elzártságnak megvolt az a hátránya (és egyben előnye), hogy a készítők nem igazán tudták, mire is volna igénye a „piacnak", ezért jórészt saját ötletek alapján dolgoztak. Ekként kelhetett életre a Dancing Monster zöld farkincával, rózsaszín ormánnyal ellátott táncoló lila szörnye (mely rút test egyébként egy átok alá került szépséges hercegnőt rejtett), vagy a Buffalo Roundup bivalyokat terelő, azonban kalapján kívül mást nem viselő cowboya. A The Chinese Jugglerben tányérokat kellett forgatni úgy, hogy azok ne essenek le a rúdról, míg a Caesar the Cat aranyos kis fekete-fehér cicájával az éléskamrát dézsmáló egereket kaphattuk el, ügyelve arra, hogy ne lökjünk le semmi törékenyt. Említésre méltó ezenkívül az Arctic Shipwreck, amiben egy 3D-ben mozgó jégtáblán egyensúlyozhattunk egy mamuttal akképpen, hogy a hajótörést szenvedett emberek ne essenek bele a vízbe.



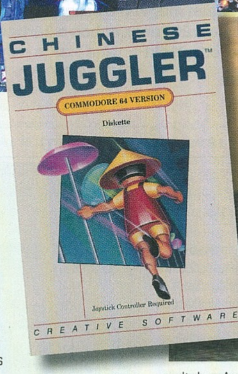


Egy évvel később, 1984-ben készült el C64-re és Spektrumra az Eureka!, melynek történetét a „lapozgatós" Kaland, Játék, Kockázat könyvekkel híressé vált Ian Livingstone írta a Novotrade számára. A kalandjátékban egyszerű képek alatt megjelenő néhány mondatos szövegek segítették az előrehaladást és a beleélést, miközben a játékos begépelte, mit is szeretne tenni („Egy sziklás vízmosásban vagy, délre és keletre látsz egy ösvényt – menj keletre"). 1985-ben készítette az Andromeda a Scarabaeust (Amerikában Invaders of the Lost Tomb), amelyben FPS-nézetben barangolhatunk egy labirintusban, hogy megtaláljuk a Fáraó Ékkövét. Globálisan tekintve is kiemelkedő mű volt, sokan tartják az egyik legjobb C64-es anyagnak egyedi ötletei és technikai megoldásai miatt, az angol Zzap!64 magazinban például 90% feletti értékelést kapott. Hasonlóan népszerű lett az 1984-es Traffic is, amelyet egy korabeli újság szerint a legtöbb országban játszottak: egy londoni térképrészleten kellett közlekedési lámpákat irányítani úgy, hogy megakadályozzuk a forgalmi dugók kialakulását. Nem kevésbé összetett mű az Impossible Mission második része – míg az elsőt 1984-ben még az Epyx készítette, addig az 1988-as folytatást már a Novotrade gondozta. Habár túlzottan sokat nem változtattak az első epizódon, mindenesetre a

NEM FENÉKIG TEJFEL A FEJLESZTÉS

A The Last Ninja a valaha létezett egyik legigényesebb C64-es játék: gyönyörű grafika jelenítette meg a keleties hangulatú vidéket, miközben nagyszerű dallamok festették alá a harcokat és a tárgyak keresgélését. A programot 1986-ban rendelték meg a magyar Softview-tól, és a készítés szépen haladt, azonban (feltehetően határidők be nem tartása miatt) végül kevéssel a befejezés előtt elvették a csapattól a munkát – ráadásul a kiadott változatból teljesen hiányzik a magyarok neve.

Az évek során egyre csak fejlődött a technológia, a játékok már-már életszerűek, csak a neves stúdiók egy jelentős része tűnt el.



Stratégiában mindig izgalmas produkciókat szállítottak hazánk fejlesztői, és ez talán a sok Gazdálkodj okosan! meccs miatt van.

nehéz feladványok és az animációk kiemelkedőnek számítottak. Érdekes előzményekkel jött létre az 1985-ös Spitfire '40, a megrendelő ugyanis egy valósághű szimulátort szeretett volna kapni, abban az időben azonban nem volt egyszerű olyanokat találni itthon, akik efféle repülőt vezettek, így az MHSZ (Magyar Honvédelmi Szövetség) klubjában kerestek fel olyan nyugdíjas pilótákat, akik a háborúban lőttek Spitfire-re. A Novotrade Rt. fő profilja 1988-ig a játékfejlesztés volt a nyugati országok részére, és származik tőlük még például VHS-felvételek segítségével készített golf-játék (a Golf Construction Set 1985-ből és az 1989-es California Pro Golf) továbbá vízilabda is (1987 – Water Polo).

AZ 1990-ES ÉVEK

A rendszerváltást követően (szó szerint) leomlottak a falak, immár nem kellett éveket várni egy-egy Lada gépkocsira, a fekete-fehér Junoszty tévéket felváltották a színes képernyők, a Commodore 64-ek is szépen lassan veszítettek népszerűségükből, helyettük pedig a PC-k és a konzolok kezdtek el terjedni. A Novotrade (ekkor már Appaloosa Interactive) által készített Ecco the Dolphin-széria például eredetileg Sega Mega Drive-on indult hódító útjára, és nehézsége ellenére rendkívül sikeres lett. A cég ezenkívül ismert franchise-okat ültetett át (elsősorban) konzolokra, ekként látott napvilágot néhány új Contra-epizód (Contra: Legacy of War és C: The Contra Adventure), a lusta és szemtelen macska kalandja (Garfield: Caught in the Act), vagy éppenséggel a világsikerű filmen alapuló The Lost World: Jurassic Park.

A rendelkezésre álló technika fejlődése lehetővé tette az egyre összetettebb alkotások elkészítését. A Digital Realityt eredetileg 1991-ben alapították meg Amnesty Design néven, első életjele pedig az 1994-es Renunion nevű űrstratégia volt Amigán és PC-n, ami valamelyest már kijelölte az irányt az ezt követő, hatalmas népszerűségnek örvendő Imperium Galactica első és második része számára, amelyekbe sokan azért is vetették bele magukat, mert magyar nyelven szóltak a játékosokhoz – és emellett remek szórakozást nyújtottak.

Ezt követően egyre többen kezdtek bele a videojáték-fejlesztésbe: a debreceni (mindmáig aktív) Invictus Games tagjai alighanem nagy rajongói voltak az Another World és a Flashback című anyagoknak, első művük ugyanis erős hasonlóságot mutat ezekkel – az onEscapee eredetileg 1996-ban, Amigára készült el, de később egy (ingyenesen letölthető) PC-s változat is kiadásra került. A sikersztorik mellett sajnos akadtak olyan csapatok is, akik nem alkotásuk minősége miatt, hanem a külföldi cégekkel való kommunikáció miatt jártak pórul: az ArtGame által 1992-ben készített Abandoned Places roppant ambiciózus dungeon crawler – kár, hogy a fejlesztők nem kaptak kellő megbecsülést a kiadó részéről.

A 2000-ES ÉVEK

Óriási remények és elképesztő bukások jellemzik az ezredforduló utáni időszakot, nagy elvárásokkal (és nem kevés tőkével) induló csapatok szűntek meg 2-3 kiadott játékot követően. A Philos Laboratories 2000-re készült el a remek, történelmi témájú RTS-ével, a Theocracyt követően azonban csak egy egyszerűbb oktatójátékkal (Tim7 néven), valamint a rengeteg technikai hibája miatt „a szegény ember Commandos-ának" nevezett Rebels: Prison Escape-pel jelentkeztek. A stúdiót végül 2004-ben zárták be végleg. A Stormregion 2001-es keltezésű S.W.I.N.E.-ja a disznók és nyulak harcát dolgozta fel igencsak humoros formában, azonban ezután csak néhány Codename: Panzers-epizóddal és Rush for Berlinnel jelentkeztek, míg 2008-ban megszűntek. Kiadói gondok vetettek véget az ígéretesen induló Black Hole Entertainment sorsának is, pedig mind az Armies of Exigo, mind pedig a Warhammer: Mark of Chaos izgalmas jövőt sejtetett, azonban a Ubisoftnak készített Might & Magic Heroes VI fejlesztésével az alkotók csődhelyzetbe jutottak, és 2012 júliusában befejezték működésüket. A 2001-ben a remek terepjárós Screamer 4x4-gyel jelentkező Clever's Games kezébe pedig hiába került akkora név, mint a Terminator, a War of the Machines egy kevéssé szórakoztató, csak többszemélyes módban játszható FPS lett, ami után nem sokat lehetett hallani a készítőkről.

Most csak egy rövid összegzést olvashattok a hazai fejlesztőkről, a későbbiekben pedig megismerjük a sikerek és bukások alanyait is.

A régebbi nagy nevek számára is kevéssé dicső sors jutott: a fejlesztést egykoron megalapozó Novotrade a 2006-ban megjelent Jaws Unleashedet követően nem tudott fennmaradni, a Digital Realityt néhány jobban sikerült stratégiai anyag (mint például a Platoon vagy a Haegemonia) elkészítését követően felvásárolták, ám honlapjuk már nem működik, és közösségi oldaluk sem frissült 2013 óta. A Mithis Entertainment megpróbálta ugyan feltámasztani az űrstratégia műfajt a 2004-es Nexus: The Jupiter Incidenttel, azonban az egy évre rá érkező Creature Conflict: The Clan Wars után felvásárolta őket az Eidos Interactive, így létrehozva az Eidos Hungaryt, akiknek két Battlestations-epizódot köszönhettünk. Mindemellett a Primal Game Studiótól érkező és ígéretesnek tűnő Supernova nevű MOBÁ-ról sem hallani sok újdonságot, azonkívül, hogy a Bandai már nem áll mögötte kiadóként, és a Crysis Warheadért felelős Crytek Hungary Kft. sem működik már.

Jó hír viszont, hogy az Invictus Games szerencsére a mai napig hallat magáról, a Kite Games a Sudden Strike-sorozat negyedik részével lepte meg a stratégiai műfaj kedvelőit, a Zen Studios rendre jelentkezik friss flipperasztallal, a NeocoreGames új játéka pedig nemrég jelent meg. Hogy mi várható a következő számokban? Rovatunkban szeretnénk ismertebb nevekkel interjút készíteni a múltról és jelenről, hogy még jobban megismerjük a hazai helyzetet és azt, hogyan jutottunk el idáig. Tartsatok velünk!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA MCMACKO] A nyár első fele gyakorlatilag az országot körbe karikázó macikról szólt, így Böjti kolléga is úgy látta jónak, ha kedvenc indie rovatának soron következő kiadását is egy mackó írja meg. Ez a mackó pedig kissé morcosabb lett a tesztelés végére a kelleténél. Nos, nem azért, mert olyan kevés játék jutott volna neki a nyári uborkaszezonra. Épp ellenkezőleg! Az indie soha nem pihen, nyári álomra sem vonul, a felhozatal színes és változatos, mint mindig. Csak a minőséggel van probléma; sok lentebb bemutatott játékban megvan a potenciál, ott tanyázik bennük a nagyszerűség csírája. A lehetőséget azonban valahogy keveseknek sikerült most ebben a körben igazán kiaknázni. Vessük be magunkat a málnásba, lássuk milyen csemegékből szemezgethettek!

Danger Zone 2

FEJLESZTŐ: THREE FIELDS ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2018.07.13. - ÁR: 16.79 EURÓ (KB. 5400 FT)

Nemrégiben nyavalyogtam cimborák között az Onrush megjelenése kapcsán, hogy mennyire hiányzik a játékpiacról a Burnout-féle autós-árkádos élmény. A pusztítás szimfóniája nem is szólhat szebben annál, amikor virtuális járgányok pancsolják egymást a korlátra, vagy épp karikatúra-szerűen eltúlzott karambolokban halmozzuk az egymásra zuhanó roncsokat. Az excriterionos csapat ezen a vonalon folytatja a mérsékelt sikert aratott Danger Zone-t.

A legjobb dolog a folytatásban: az akció végre kikerült az utcára, már-már majdnem burnoutos látványt és hangulatot elérve. Sőt, a pályákon van felvezető autókázás, többféle guruló szörnyeteget irányíthatunk, és szerencsére még mindig tudunk crashbreaker utókezelést végezni a kereszteződéseken… Így aki a PS2-es időkben játszott bármelyik kései Burnout megjelenéssel, már-már könnycseppeket morzsolva fogja konstatálni a múlt és a jelen találkozását. Mint az elődben, így most is az a cél, hogy egy-egy forgalmi ponton minél nagyobb károkat okozzunk a karambolokkal – kész kabaré néha azt figyelni, ahogy körülöttünk minden szikrázik, robban, durran, szaltózik… Ebben van a játék sava-borsa, és ilyen szempontból továbbra is tök egyedi élményt képvisel a Danger Zone 2 – már ami korunk felhozatalát illeti. Sajnos a játék azonban több ponton sem tud túlmutatni a tizenéves elődökön. Az irányítás nem elég feszes, a karamboloknál pedig mintha nem lenne elég dinamikus az operatőri munka. Némi extra zoomolgatással sokat lehetne javítani a látottakon. Fura az is, hogy sokszor úgy történnek körülöttünk balesetek, hogy mi még hozzá sem értünk senkihez. A HUD és a menü botrányosan ronda, karriermód nincs, a multi dettó hiányzik, csak érmekért és a leaderboard meghódításáért megy a pályáról pályára való lépdelés. Legalább az Unreal motor teljesít. Teljesen frankó lenne ezzel a technikai háttérrel egy kicsit komolyabban felépített Burnout-klónt látni. A laza csávók nem néznek a robbanásba (©Lonely Island), de ennyi pénzért inkább vesznek a bolhán egy PS2-t, és kölcsönkérnek valakitől egy Burnout 3-at.

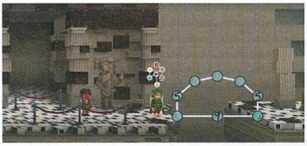
65%

The Path of Motus

FEJLESZTŐ: MICHAELARTS - MEGJELENÉS: 2018.07.17. - ÁR: 12.49 EURÓ (KB. 4000 FT)

Bírom, ha egy játéknak van mondanivalója, próbál valamilyen addig nem pedzegetett témát komolyan körüljárni, vagy akár állást is mer foglalni egy társadalmilag felkapott kérdésben. A dolog másik oldala viszont, hogy ehhez nem elég pusztán az üzenet, jóféle játékot is kell a mondóka mellé pakolni, ami nem mindig jön össze a fejlesztőknek. Motus útja is ennek megfelelően felemásra sikeredett, az „érdekes-faktor" viszont vastagon ott tanyázik a játékban.

Nézzetek rá a képekre, a Path of Motus meglehetősen naiv képi világgal rendelkezik, és nem elég, hogy a kilencvenes évek elején dívó VGA korszakot idézi, de még a művészeti irányvonala sem egy nagy ereszés. (Mondhatni kifejezetten taszító fejük van a játékban található koboldoknak.) Kik számára címezték ennek a játéknak a vizuális nyelvezetét? Motus gyermekkorában elindul felfedezni a nagy erdőt, amelyen át még az édesapja, sőt a nagyapja sem tudott keresztülvágni. Az úton többféle problémába ütközik. Egyrészről ott vannak a különböző hidak, amelyek az élet nehézségeit, egyes szituációkat hivatottak leképezni játékos formába. Itt logikai alapok szerint kell összekötögetni az átkelők egyes csomópontjait, megfelelő megerősítés (értsd pontok közötti vonalszám) esetén a híd feltárul, és máris a továbbjutást jelentő folyosó vagy egy bónusz feljegyzés felé vehetjük az irányt. Az erdőben emellett meglehetősen sok a kötekedő alak. Motust úton-útfélén megtámadják szavakkal (szó formájú lövedékekkel), amire mi is tudunk ilyen támadással reagálni, a színre-szín (színre megfelelő gombnyomás) elvén. Ezzel neutralizálhatjuk a verbális offenzívát, sőt ki is üthetjük a kötekedő manókat. Érthető, hogy a két főt számláló fejlesztőcsapat itt próbált meg valami extrát tenni a szokásos képlethez, de a dolog nem mindig működik. A feljegyzések irodalmi szempontból nem elég letisztultak, az animációk és a játékmenet elemei pedig itt-ott a Braidre emlékeztető mivoltuk ellenére sem képviselnek kellően elegáns formát. A Motus igazi érdekesség azoknak, akik különlegességeket keresnek, de messze nem olyan erős a csattanója és üzenete, mint amit a felvezetés alapján várunk tőle.



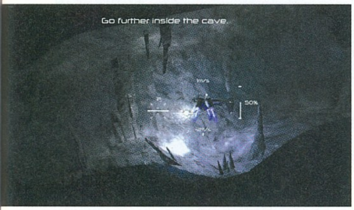
60%

Ice Caves of Europa

FEJLESZTŐ: IO NORMAL - MEGJELENÉS: 2018.07.10. - ÁR: 8 EURÓ (KB. 2600 FT)

Az emberiséget mindig is izgatta a messzeség és az űr megérinthetetlen mivolta. A Jupiter egyik holdjához sikerül földi kezek által összerakott elektronikát vinni, a kérdés azonban a következő: mit rejtenek az Európa felszíne alatti jégbarlangok, és még inkább – hogyan lehet ezeket feltérképezni robotok segítségével? Például úgy, hogy ezek a gépek személyiséget és emberi jellemet kapnak, hogy a misszió elvégzése még izgalmasabb legyen.

Rettentő izgalmas alapfelállást dobott össze az Io Normal ehhez a kis csodához, amely minden sci-firajongónak be fogja izzítani a nyálelválasztását. Egy Dragonfly robotkát irányítunk, ami emberi (jellegű) tudattal vág bele az Europa nevű hold felderítésébe. Ráadásul a körülötte lévő bázispont és az orbitális pályán keringő műhold is hasonló belső „felszereltséggel" támogatja a missziót. Emberi szereplők is vannak, őket a Földről hallgatjuk majd rádióadáson és távszimulációs (tutorial) pályákon. A játékmenet teljeskörűen a kis hajó komplikált irányítására van felfűzve.



A gép vezetése első körben nagyon nehézkesnek tűnhet, de idővel tanulható a mutatvány. A fájdalmas agykuki akkor jön be a képbe, mikor a stabilizátorok kikapcsolnak – ember legyen a talpán, aki zsigerből be tudja tanulni a rengeteg fúvókával ellátott űrmasina irányítását. Szerencsére van beépített segítség (automatizmusokat használhatunk), és a meglehetősen nyögvenyelős billentyűzetes irányítást is puhítani lehet egy kontroller alkalmazásával. A sztori sajnos elég lassan, döcögősen indul be – de érdekes filozófiai kérdéseket is felvet. Látvány tekintetében kicsit puritán, kicsit egyszerű Unity rutinokra kell számítani, szinkron nincs, a háttérben megszólaló analóg szintetizátorok viszont minden '70-'80-as évek filmjein nevelkedett sci-firajongót ki kell hogy elégítsenek. Különleges próbálkozás az Ice Caves of Europa. Nem tudom elképzelni, hogy mindenki számára izgalmas legyen a felderítős-szkennelgetős-manőverezős játékmenet, főleg az irányítás központi szerepbe emelt kihívása miatt. Viszont ha szereted az ilyesféle szöszmötölést, nyugodtan nézz rá a játékra – kellemes áron válthatsz jegyet az Európára.

70%

Mars or Die!

FEJLESZTŐ: 34BIGTHINGS - MEGJELENÉS: 2018.07.13.- ÁR: 20 EURÓ (KB. 6500 FT)

A Defense stílusú játékok elég szépen futottak az elmúlt években, és még mindig maradt némi csábító ereje a műfajnak. Pláne, ha sajátos stílussal, jópofa történettel, egyedi RTS játékelemekkel, vagy más, mókásnak szánt lehetőségekkel adalékolják. Nos, a Mars or Die! első blikkre minden fenti pontot megpróbál teljesíteni, de elég hamar rájövünk, hogy azért közel sem minden ötletet sikerült ügyesen megvalósítani a 34BigThings csapatának. Minyonok a Marson!

Apró figuránkkal (tényleg mintha szkafanderbe tuszkolt minyonokat tutujgatnánk) felderítjük a prosperitást ígérő marsi mezőket, kristályokat bányászunk, különböző épületeket telepítünk, felhúzzuk a véderőt, majd learatjuk az új haza babérjait. Vaaaaagy, perceken belül húzzuk a belünket, hiszen a marsi őslakos mukiknak nem áll érdekében az, hogy mi itt bolygókiszipolyozósat játsszunk!

Ebből a felállásból kellene értelmes és szórakoztató RTS-defense-túlélő hibridet alkotni, ami részben azért sikerült is a fejlesztőknek.
Az irányítás egészen kellemes és magától értetődő, a hangulat és a látvány a helyén van, de valahogy mégsem áll össze kiemelkedő egésszé a móka. Kezdjük ott, hogy a viccesnek szánt orosz akcentussal felvezetett űrbirodalom építés már abszolút nem mondható viccesnek – sokan, sokféleképpen elsütötték ezt a petárdát. Másrészről a játék HUD-ja borzalmas, primitív, csúnya. És a játékmenet sem annyira penge, hogy megérje kötődni a kis szkafanderes minyonokhoz. Két hőst irányíthatunk egyébként kilenc küldetésen keresztül (az egyik gyorsabb, irányítható páncéllal bír, a másik a lassabb, de harcosabb karakter), ezután pedig bezuhan az Endless mód, ha valaki egy kicsit szabadabb keretek között is szeretné kipróbálni ezt a műfajhibridet.

Jópofa ötlet, hogy karakterünk oxigénszintje fogy, ami az újratankolás igénye miatt visz némi egyedi ritmust a játékba. Irányítás tekintetében is vannak problémák, pl. az hogy az épületek elhelyezése előtt mindig el kell mozdítani a kurzort a karakterünk fejéről. A grafikai megvalósítás amúgy nem rossz – a marsi tájakat indie játékhoz mérten látványos formában prezentálja az Unreal Engine 4 motor.

55%

Indie csemege

Starman

FEJLESZTŐ: NADA STUDIO
MEGJELENÉS: 2018.06.28.
ÁR: 8 EURÓ (KB. 2600 FT)

„Ott a Csillagember, aki az égen várakozik…" – énekelte Bowie mester, ez a Starman azonban nem az az űrmókus. A nada studio (kisbetűvel) játéka egy lassú, szürreális, ezzel együtt is megkapó puzzle gyöngyszem, amely a fehér csillagembert kíséri el különös helyekre. A Bowie-párhuzam nem véletlen a cikkíró részéről. A fekete-fehér, nem éppen evilági helyszínekre még az új Twin Peaksben kulcsszereplő (szintén Bowie által játszott) Phillip Jeffries is megnyalná a gőzgépét. Ezeken az éteri helyeken a fényt űzi a kis szakfanderes főszereplőnk, a cél eléréséhez pedig mechanizmusok működtetésére, kockák feltöltésére, mozgatására és alapvetően a csavarosan kialakított terek értelmezésére kell alaposan odafigyelnünk. Mindenképp ajánlott darab!

70%

Super Kinky

FEJLESZTŐ: DARK ILLUSIONS ENTERTAINMENT
MEGJELENÉS: 2018.07.06.
ÁR: 5 EURÓ (KB. 1600 FT)

A hónap szégyenfoltjával van dolgunk, amely persze nem akar többnek látszódni, mint ami valójában, mégis a jóleső vécéhúzás jut róla az ember eszébe. A készítők egy arénaharcos játékot szerettek volna letenni az asztalra. Szobából (arénából) van három, szörnyből rengeteg. Ezt a Serious Sam első ingyenes demójának első tíz perce is tudta 2001-ben. A hentelést azzal „fűszerezik", hogy mindezt egy rózsaszín műpéniszkatanával ellátott, dominaruhás csajszival kell elvégeznünk, miközben a micsodájukat markolászó démonok, okkult jelképek és bónuszként összeszedhető felnőttfilmes játékszerek között lavírozunk. Polgárpukkasztásnak ócska és bugyuta, külsőnek túlzottan ízléstelen, játéknak pedig kevés. Ez bármilyen mércével is a bűnrossz kategóriába tartozik.

20%

Touhou: Scarlet Curiosity

FEJLESZTŐ: ANKAKE SPA - MEGJELENÉS: 2018.07.11. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4800 FT)

Szinte véget sem ért a nyári Mondocon, máris ismét a csipkés szoknyában kardozó anime démonlánykák között találtam magam, amikor betöltöttem a Touhou: Scarlet Curiosityt. A Touhou már régóta futó lövedékpokol-projekt, amelyben számtalan (főleg Távol-Keleten népszerű) korábbi cím látott napvilágot. A vad shmup akciót RPG-vel keverő Skarlát Kíváncsiság is egy korábbi megjelenés átirata – ami már eleve felvonhat néhány szemöldököt.

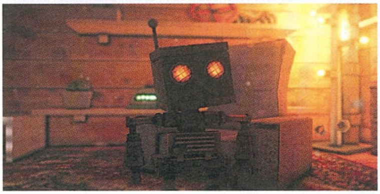
Ezek a PC-re erőltetett verziók ugyanis nem szoktak mindig jól elsülni, a Scarlet Curiosity viszont üdítő kivétel. A játék egy 3D-s mászkálós akció-RPG, amely igazi, Japánból származó mechanikai fűszerezéssel kerül az asztalra. Nem elég, hogy a labirintusok végére kell érnünk, adott esetben több száz ellenfél ledarálása mellett. A program behozza a képbe a Touhou-örökséget: jelesül azt a jóféle shmup mechanikát, mely golyózáporral szórja meg az általunk irányított hősöket. Ez a bullet hell játékmenet amúgy abszolút jól illeszkedik a labirintustúrába – más kérdés, hogy a PS4-es változat kicsit nehezebb volt, mint a PC-s nyugati közönségre szabott verziója. Sztori szempontjából szinte nincs is értelme a Scarlet Curiosityt mélyebben vizsgálni. Akik olyan animékre vannak specializálva, ahol denevérszárnyas óvodás kislányok barokkos mezben gyakják egymást, azok számára izgalmas lehet a forgatókönyv, a többieknek maximum valami hátteret szolgáltat majd a flow-szerű élmény kiaknázására. Mert a Scarlet Curiosityre alaposan rá lehet kapni, bőven van benne olyan húzás, ami kikapcsolja az agyat, és nem marad más, mint a térkép, az ellenfelek, a loot és a darálás. Az a játék másik érdekessége, hogy simán megidézi a Dreamcast/PS2 korszak akció-JRPG próbálkozásait. Épp ebből kifolyólag a grafika sem nagy szám, de a bevezetőben felvezetett átirat-parát elfelejthetjük a korrekt beállítási lehetőségek miatt. Mi kell még? Van a programban két irányítható karakter, könnyed a kezelés, a retróhangulata ellenére bőven találni benne komplexitást és bájos elemeket, sőt még a zenéje is kellemes... Ha viszont sikítasz az ilyesfajta manga-esztétikától, esetleg nem kenyered a hosszas-hentelős labirintustúrás, akkor ugorj tovább!

75%

Mechanism

FEJLESZTŐ: ALEXANDER GOODWIN - MEGJELENÉS: 2018.07.19. - ÁR: 12.49 EURÓ (KB. 4000 FT)

Tyű, ebben a hónapban ez a játék volt az, amely a legtöbb fejtörést okozta számomra. A Mechanism egy nagyon érdekes koncepció, kifejezetten izgalmas alapfelvetéssel, ámbár olykor túl szimpla megvalósítással. A kobakvakarás abból fakad, hogy a játékot egy személy fejlesztette, a megcélzott műfaj és minőség pedig néha túl nagy fatönk volt annak a bizonyos fejszének. A Gone Home-ból elkóricált robottal utaztunk Depresszióföldjére, hogy kiutat találjunk.



A depresszió emlegetése nem véletlen – a játék baromira lehúzós atmoszférával rendelkezik. A fejlesztőnek ugyanis nyíltan az volt a célja, hogy a saját rossz tapasztalatait, negatív élményeit és azok feldolgozásának részleteit egy 3D-s kalandjáték sablonjába öntse. Ennek megfelelően a kis robottal való kalandozás rettentő komor hangulatot áraszt, amit a melankólikusra teremtett helyszínek és a már-már húsba maró analóg szintis háttérzenék fokoznak. A robot világát elöntötte az úgy nevezett Phlegm nevezetű sötét takony, az induló helyszínnek számító kis házból való kijutás próbálkozásait pedig jól jellemzi, hogy elrozsdált, trutyitól elhullott robotkák hevernek mindenfelé. Maga a játékmenet relatíve szabad felderítést enged, ami arra utal, hogy nincs a szánkba rágva semmi. Persze szekvenciálisan, kalandjátékokhoz hasonló tárgyhasználattal lehet továbbjutni, de több helyen is elakadhatunk, ha csak úgy a vakvilágba totyogunk. Öreg motorosoknak a Dizzy-sorozat juthat még eszébe a játékmenetről – nagyjából ugyanazt kapjuk itt is, csak 3D-ben. Maga a grafika igen látványos, a Unity motor alaposan átmozgatja a vasunkat, cserébe csodaszép effekteket kapunk a kalandjainkhoz.

A kamerakezelés lehetne sokkal jobb is, és a mozgás-interakció kivitelezésén is érződik, hogy itt nem egy vérprofi produktumhoz van szerencsénk. Szerencsére azonban ez is a Mechanism bájának a része. Bajos értékelni, hiszen a 40 százaléktól a 80-ig mindent el tudunk mellé képzelni – a lényeg, hogy az üzenetet mennyire képes befogadni az ember. Ha kezd összeállni, hogy miről is szól ez az egész, a kicsit nehézkes játékmenet akár koncepció szintjén is a helyére tud kerülni.

70%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

Hasábjainkon már olvashattatok előzetest a korai hozzáférésben felemás sikereket elérő, CryEngine-re alapozó RPG-ről, a Wolcenről. Nos, a készítők szerint közeledik végre a béta fázis az új szörnyekkel, karakterekkel, fegyverekkel, helyszínekkel, animációkkal, áramvonalasított kamerakezeléssel, nem utolsó sorban pedig az optimalizációval. Egyre jobban várjuk, hogy mi sül ki ebből, előreláthatólag valamikor október körül.

A KONAMI MINDENT FELÉGET

Megvan a P.T. nevezetű konzolos, horroros csoda? A belső nézetes horror cucc a már rég lelőtt Silent Hills demója volt, aminek mechanikáját azóta is sok indie játékban láthattuk. PC-n egy lelkes fejlesztő próbálta a P.T.-t reprodukálni, a Konami pedig jogi úton épp a hetekben lőtte le a fan-remake fejlesztését. Sovány vigasz: a srácnak gyakornoki pozíciót ajánlottak a Silent Hills és Kodzsima mögött mindent felégető Konaminál.

ÚJABB ROBOTOK

A Sir, You Are Being Hunted és a The Signal From Tölva mögött álló Big Robot (találó név a stúdiónak) ismét robotokat épít az apokalipszishez, legalábbis az októberben korai hozzáférésben várható The Light Keeps Us Safe nem éppen biztató címe mögött valami ilyesmi készül. A program nagyjából fél éven át fog fejlődni, építve közben a játékosok visszajelzéseire, hogy végül 2019 márciusa körül rajtoljon el a végleges verzió.

Garage: Bad Trip

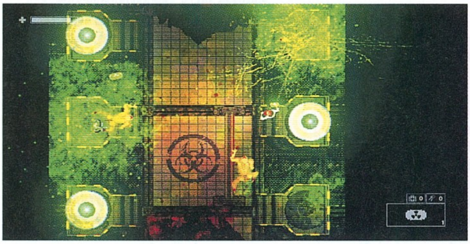
FEJLESZTŐ: ZOMBIE DYNAMICS - MEGJELENÉS: 2018.07.06. - ÁR: 12.49 EURÓ (KB. 4000 FT)

Valamiért árnyékra vetődtem a pixelgarázzsal kapcsolatban, valószínű azért, mert az első screenshotok után egy Hotline Miami szintű őrületre számítottam, pikírt humorral megspékelve, ami a durva pixeltrancsírozást ellenpontozná. Ehelyett a Bad Trip tényleg olyan, mint egy kemény hallucináció. A játék ugyanis véresen komoly – kifejezetten nyomasztó horrorelemeket és túlélősdit kever a felső nézetű, duplakaros akcióval.

Alapvetően nincs is ezzel baj, hiszen a Garage-nak pont ez adja a lényegét. A játék ugyan a bevezetőben említett indie alapvetésből táplálkozik, de hozzátesz némi túlélőhorror taktikázást az akcióhoz, ami meg igazából szintén jóval visszafogottabb, moderáltabb és kimértebb, mint ami a Dennaton stílusalkotó címéből lehet ismerős. A Bad Trip okosan használja a feszültségkeltés eszközeit, és mindezt a labirintusszerű pályák felderítéséből fakadó izgalmakkal társítja. A sztori alapján egy kocsi csomagtartójában térünk magunkhoz, ahogy pedig haladunk előre a Carpenter mester urbánus helyszíneit idéző szinteken, úgy derül fény (vagy vetül árnyék) az újabbnál újabb szörnyűségekre. Először patkányok, majd zombik, később más gusztustalanságok is előkerülnek. Hősünk néha durva tépésre is vetemedik, de az ilyen jelenetekre történő rácsodálkozást inkább rátok bízzuk. Sajnos azonban még ez az élmény sem igazán mondható százszázalékosnak.

Egyes fegyverek és közelharci eszközök pontossága lehetne egy picit jobban polírozva. A pályák hangulata is kicsikét egysíkú, de a helyszínek a témához mérten legalább következetesek. Tudom vesszőparipám, de ennél a játéknál is el tudnék képzelni néhány fogósabb dallamot a háttérbe – a hangulaton nagyot dobna néhány érdekes zenei téma. A Garage: Bad Trip nem csak azoknak lehet izgi, akik az indie játékok közül kimazsolázzák a pixelművészetre alapozó finomságokat. Nem csak azok számára hozhat újdonságot, akik kedvelik a kétanalógos (twin stick), másképpen egérrel célzós hentelést. Itt a Silent Hill közönsége is találhat olyan atmoszférát, amiben érdemes egy kicsit elmerülni. Switch-tulajok figyelem! Nintendo masinákon is elérhető a garázsajtóból nyíló rémálom!

70%



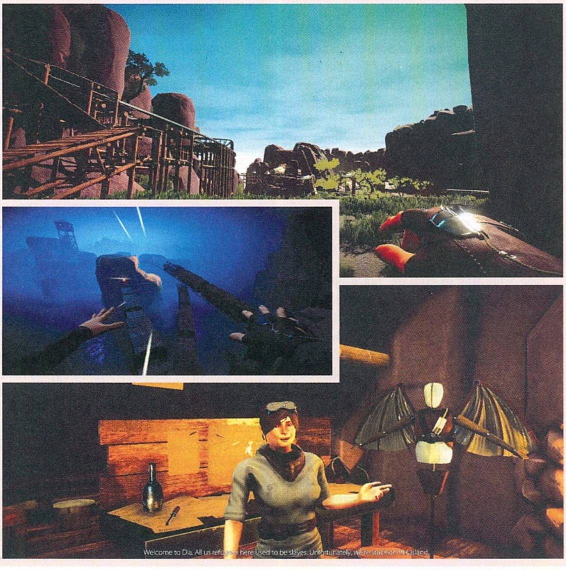
The Free Ones

FEJLESZTŐ: FARSKY ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2018.07.12. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4800 FT)

Az FPS-ek speciális alműfaját jelentik a platformerek, vagy még pontosabban a parkour játékok. Voltak a műfajban nagyobb megjelenések (Mirror's Edge), kisebb finomságok (A Story About my Uncle) és most itt a The Free Ones, amely a futkosást-ugrálást egy horogvető dinamikával és hangulatos körítéssel próbálja feldobni. Az eredmény? Nem szaladunk (hehe) ennyire előre, inkább olvassátok el a lenti szösszenetet a játékról!

Sárga kismadár jelzi a szabadulás útját főszereplőnk számára, aki teljes tinikorát rabszolgasorban töltötte. Egy elhagyatott sziget bányáiból utat törve találkozik az ellenállókkal, akik egyből a megmentőt látják hősünkben. A fiút egy horogvető alkalmatossággal felszerelve küldik előre, hogy tapossa ki a szabadság felé vezető ösvényt. Persze a The Free Onesban keveset fogunk taposni, akkor is inkább szökkenünk, ahogy a tüdőnk bírja. Máskor pedig előkapjuk a horogvetőt – erre a „grappling hook" mechanikára van felfűzve a csőszerű pályatervezés színe-java. Nekiiramodásból lendületet veszünk, ugrunk, a horgot rálőjük bármilyen felületre, ami fából van, és csévélés közben újra szökkenünk, észvesztő magasságokba eljutva, vagy épp újabb lendületet véve a tovasuhanáshoz. Ezt a mechanikát aztán a készítők bővítgetik a pályatervezés ötleteivel, később bejön egy steampunk Batman ruha is a képbe – a program tehát színes próbál maradni a kihívásait tekintve. Sajnos azonban a pályadizájn és az en bloc változatosság ezzel együtt is fakó. Nincsenek ellenfelek, nincsenek jól elkülönülő „világok", és a sztori sem egy nagy eresztés. Ezt megpróbálták a készítők rádiós kommunikációval ellenpontozni, ami épp elég ahhoz, hogy ne érezzük magunkat teljesen egyedül a börtönszigeten. Mindenképp értékes cím a The Free Ones, de az egész koncepció ordítana egy kicsit nagyobb büdzséért, kicsit komolyabb kampányért. A grafika közelíti a nagyok szintjét, és ilyen értelemben a Unity és a vizualitásért felelős művészek is jól teljesítenek. De talán pont ezért érezzük azt, hogy ebben több, grandiózusabb és magasabb szintű potenciál leledzik. Respekt viszont, hogy nem tették zsiványossá a francia fejlesztők a játékukat, hanem kitartottak a fix történetmód mellett!

65%



írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

GEARS OF WAR 4

➲ Sziasztok!
Beszereztem a Gears of War 4-et, sikerült is felrakni, de amikor indítanám, mindig csak az jön elő, hogy: *This program does not support the version of Windows your computer is running.* Ha jól értem, akkor az a baj, hogy Win8 van a gépemen, de ezen nem tudok már változtatni, mert így kaptam, elő volt telepítve. Mit lehet csinálni? Üdv, és kösz előre is.
➲ **MR**

A Gears of War 4 futtatásához Windows 10 (+Anniversary Update) kell, ez sajnos megkerülhetetlen. Ugyanakkor, ha jól tudom, az MS még mindig engedi a régi operációs rendszerek ingyenes frissítését Windows 10-re. Tehát ez még járható út, csak arra figyelj, hogy az előtelepített gépeken általában van egy rendszer-visszaállító partíció, és azt semmiképp ne töröld le, így bármikor visszatérhetsz a Windows 8-hoz is. Továbbá készíthető „tiszta" telepítés (teljesen szűz rendszer), értsd nemcsak a Win8-Win10 útvonal létezik, hanem a Win8 kulcsát megadva egyből is telepíthető a Windows 10.

THE PUNISHER

➲ Kedves Tika!
Először is köszönöm a segítségedet a Resident Evil 6-tal kapcsolatban. Ma fejeztem be, igaz véres verítékkel, de megcsináltam. Olyan kérdésem volna, hogy van-e olyan oldal, mint a Steam? Sok jó játékot vettem rajta, még az ezeréves Return to Castle Wolfensteint is sikerült, ami simán ment W10 alatt. De az egyik kedvencem, a Megtorló (The Punisher) az nincs rajta. Szóval van valami tipped, hogy honnan tudnám megszerezni?

Válaszodat előre is köszönöm.
További sok sikert a munkádban!
Üdv:
➲ **JÓZSEF**

Persze, vannak hasonló store-ok, pl. a régi klasszikusra szakosodott GoG, de ezt a játékot ott sem fogod megtalálni. Régóta nem forgalmazzák, és ugyan az Amazonon, eBayen még előfordul belőle használt példány, de elég horror áron nyomják (50USD, és afölött) – https://tinyurl.com/ya97fh8h, https://tinyurl.com/y78xlwb4 Esetleg itt is utána lehet kérdezni (nincs készleten, bizonytalan a beszerzési idő, de a remény hal meg utoljára): https://tinyurl.com/y7jthcjc

FORTNITE

➲ Szia Tika!
Ha megveszem Xbox Store-ból a Save The Worldöt, akkor tudok játszani vele később PC-n is? Választ előre is köszi.
➲ **MÁRK**

Úgy sejtem, erre a tételre gondolsz: https://tinyurl.com/ydcjps2g. Szóval az Epicnél is szerepel ez a kérdés a FAQ-ban: és a válasz az, hogy igen. Ameddig az X-es accountod össze van kapcsolva az Epic Games accounttal (a cégnek saját launchere van PC-hez, hasonló, mint a Uplay vagy az Origin), addig minden megvásárolt tartalom és minden más felkerül mindkét platformra. Ugyanakkor felhívnám a figyelmed, hogy a fejlesztők ígéretet tettek arra, hogy még 2018-ban ingyenessé teszik a Save the Worldöt, ez pl. a felül megadott linknél is olvasható, tehát be fog következni, csak nem tudni, mikor. Lehet, hogy már szeptemberben, de az is lehet, hogy csak decemberben...

ROCKET LEAGUE

➲ Üdv!
Úgy tudom van crossplay Xbox One és PC közt, de hogyan kell a gyakorlatban együtt játszani rendesen, nem ilyen privát gameban?

**A cross-platform „barátokkal játszós" móka jelenleg csak és kizárólag Private Match keretében megoldott! A competitive és casual módokban a party létrehozásánál sajnos nincs ilyen átjárhatóság...
Forrás: https://tinyurl.com/ycd9vcpd**

SYBERIA

➲ Kedves Guruk!
A fent említett játékkal lenne problémám, nemrég megvettem a játékot a Steamen, majd letöltöttem, és valamit még pluszban letöltetett velem a gép az indítás után, de aztán errorozott, és valami olyat írt, hogy nincs meg valamilyen funkció a videókártyámon (Radeon RX 560 4GB). Illetve még csak annyit kérdeznék, hogy R6 Siege-ben mindig előjön, ha belépek a játékba egy kis fül, amire az van kiírva, hogy „frissítse a grafikus illesztőprogramot a jobb teljesítmény érdekében", na ezt hogyan tudnám megoldani?
Várom válaszotok:

➲ **BENEDEK**

**Syberia: Ha jól sejtem, ez a „No available 3D Accelerator" error lesz. A Steam kliensben a Játékok között, a Syberian nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, aztán Helyi fájlok fül, majd Helyi fájlok böngészése funkció. A feljövő könyvtárban a game.exe-t keresd meg, szintén jobb egérgomb, Tulajdonságok, és Kompatibilitás fül. A kompatibilitás ablakban alul „Az összes felhasználó beállításának módosítása" szövegre kattints, és a Csökkentett színmód elé tedd ki a pipát (8bit aktiválása), majd alul Alkalmaz gomb, és elvileg így fut majd...
Videón is meglesheted, hogy hogyan néz ki a folyamat: https://tinyurl.com/ybghd4mw**

R6S: Tehát, hogyha Radeon RX 560 (4GB) VGA kártyád van, és ha ez egy asztali számítógép, és Windows 10 (64bit) az op. rendszer, akkor innen kéne letölteni a drivert: https://tinyurl.com/nevkfqo. Aztán futtatni, és ha rákérdez, akkor az Expressz telepítési módot kiválasztani.

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

➲ Hali Tika!
A fent említett játéknál (XBOX O) az lenne a problémám, hogy a zenét hallom, meg még néhány hangot is, de nem hallom a beszédet és a lépéshangokat, sőt az autóhangokat sem.
A megoldást előre is köszönöm.
➲ **MÁRK**

X-en a System > Beállítások > Display & sound > Audio outputnál a HDMI Audio kimeneti jelet állítsd át Stereóra. Valószínű, hogy a sokcsatornás jellel van problémája a játéknak/megjelenítőnek (amennyiben külön optikai kábelt használsz a hangtovábbításhoz, akkor arrafelé keresgélj sztereó beállítást, vagy az erősítőn).

BATTLEFIELD 1

➲ Hello!
A Battlefield 1 egy ideje nem működik. Kb. 2 éve van meg a gépem, és a Bf1 meg másfél éve, amúgy az elején rendesen működött, de egy ideje nem működik. A processzor 100%-an megy, a videókártya pedig 6-8%-on, és 10-20fps van a játékban. A gépet már egyszer újratelepitettük, drivereket is próbáltuk, de semmi. Az lenne a kérdésem, hogy ezt meg lehet e valahogy oldani?
Gépemben konfigurációja:
Intel i5-6500
MSI GeForce GTX 1060 3GB GDDR5 192bit PCIe Videokártya
Asus z170-p
Választ előre is köszönöm!

Hát, ott valami nagyon el van szúrva, mert 100% CPU használat mellett a 10% alatti GPU kihasználás egy vicc (főleg, ha az egy GTX 1060). Nem kevertetek valamit az integrált VGA-val (az i5 CPU-ban lévővel), esetleg az energiagazdálkodással? A Vezérlőpultban az Eszközkezelőben megnéztétek, hogy minden oké-e? Amúgy a VGA driver honnan van? Mert innen kéne: https://tinyurl.com/ycduhf9j

Ja, és ugye 64 fős szervereken az i5 kevés lehet, tehát nem csak ott kéne tesztelgetni...

GTA VICE CITY

➲ Szia Tika!
Épp megvettem most akciósan a régi klasszikus Vice City-t a Steamről. Letöltöm, elindítom, kiírja, hogy a *Marco's Bistro, Liberty City*, és lefagy. Fekete kép, csak a szöveg van, kb. 10 percet vártam, hátha csak lassú, vagy valami, de nem. Gondolkodtam rajta, hogy lehet a magyarítás cseszte el: https://tinyurl.com/yarspzof
Lehet, hogy lefagyasztja, vagy én nem tudom... Valami tippet tudsz adni? :D

Hát, lehet, hogy nem volt egy nagy ötlet ráengedni a magyarítást egy régi játékra, anélkül, hogy meggyőződtél volna arról, fut-e „pőrén" is. Mert például ez megkönnyítené a hibakeresést... Mindenesetre a fekete képernyő miatt azt gondolnám, hogy nem feltétlenül a magyar nyelv tett be neki. A játék telepítési könyvtárát keresd vissza, Steamben jobb egérgomb a GTA-n, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül), és Win98/ME kompatibilitási módban futtasd a Vice Cityt. A játék telepítési könyvtára alapesetben az *X:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Grand Theft Auto Vice City*, no, itt a „gta-vc.exe"-n jobb klikk, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, aztán Win98 kompatibilitás kijelöl, majd a Csökkentett színmód elé pipa, és 16bit-re állítani, valamint a Futtatás 640x480 képpontos képernyőfelbontással opció elé is pipa, végül alul, Alkalmaz gomb, és így próbáld...

LOGITECH G29

➲ Tisztelt Gurusok!
Tulajdonomba került egy Logitech Driving Wheel, ami kompatibilis a PS4-emmel, sikeresen kapcsolódik is a PS4-hez, lehet rajta hasznáni a PS4 controller gombjait is, viszont indításkor a kormány nem reagál semmire. Nem kalibrálja be magát működőképesre, pedig minden megfelelően csatlakoztatva van.Mi lehet a probléma? Válaszukat előre is köszönöm!
Tisztelettel: ➲ ZSOLT

A kormány tetején van egy pici kapcsoló, az nem maradt véletlenül PS3-as állásban? Ha nem, akkor a Logitech support szerint USB-t ki, áramot ki, pedált leválasztani, 15 másodperc helyben futás (vagy pihi) után pedál visszadug, áram visszadug, USB be és próba.

Itt meg egy videós tett közzé egy hasonló problémához kiokoskodott fixet: https://tinyurl.com/y9tppv6m (descriptionben le van írva, hogy mit csinál a csóka, úgyhogy inkább a szöveget nézd, mert tengeribetegséget kapsz a kamerarángatástól). Talán bejön az egyik...

FORTNITE

➲ Kedves Tika!
Először is had mondjam el, hogy mennyire, de mennyire vártam már, hogy írjak a kedvenc rovatomba, de az álmélkodást félretéve: a problémám az, hogy Fortniteozok, és a játék tök jó meg minden, de nem működik a voice chat. Vagyis hát nem is kéne, mert skypeon beszélek haverokkal, de ha angolul szeretnék beszélni (egy angol playerrel), akkor bármennyire is nyomom szét azt a tab-ot nem jön fel az ikon, KIVÉVE, ha fent van a meccsben valamelyik barátom Fortniteon. A kérdés az az, hogy ez így van, vagy baki van? A másik kérdés pedig az, hogy ha a középső egérgombot használom beszédre, akkor nem működik, ha meghalok és válthatok át tab-ra, pedig azt nem szeretem és a többbivel is így vagyok. Türelmedet és segítségedet nagyon köszönöm és örökre hű olvasód: ➲ BOTOND

Gondoltam, gyorsban tisztázzunk pár dolgot: voice chaten csak a saját csapattagokkal beszélhetsz (mert ott a barát, más játékosok dolog nem vót kifejtve).... A játékban menjünk vissza az alapokig, a beállításokban a Voice Chat és Push to Talk opciót is engedélyezni kell, sőt az Input Device-nál nem árt beállítani a mikrofont sem. Javasolnám továbbá, hogy a billentyűzetbeállításoknál állj vissza a Default gombkiosztásra, minden legyen úgy, olyan gombon, ahol a játék akarja, legalábbis, amíg próbálkozol. Nem bizti, hogy jól értem a problémádat, de ugye a Skype mellett a voice chat valóban lehalhat, ám erre van orvosság. A Vezérlőpult, Hardver és Hang, aztán Hang címke alatt, a Felvétel fülön jelöld ki a mikrofonodat, majd Tulajdonságok, és itt a Speciális fülön van egy olyan, hogy Kizárólagos mód – ezen szakasznál kellene kivenni mindkét pipát a felsorolt opciók elől (ezzel engedélyezzük, hogy egyik alkalmazás se sajátíthassa ki a mikrofont, és zárja ki a másik párhuzamos alkalmazást).
Kettes számú probléma, nos, ez valóban így van, ez egy kisebb hiba, tehát ha meghalsz (mármint a játékban), akkor néhány előre dedikált billentyű sem működik, ahogy az egérgombok sem Push to Talk funkcióként, maradni kell az alapbeállításon (a kényelmetlen „Y" azt hiszem), vagy olyan billentyűt választani/kísérletezni ki, ami működik.

FALLOUT 4

➲ Sziasztok!
Már régen, egyszer írtam nektek ide, és akkor kaptam is segítséget, úgyhogy megint szerencsét próbálnék. Szóval a kérdésem, hogy a Fallout 4-ben be lehet valahogy állítani 21:9-es felbontást? Nemrég cseréltem le a monitorom egy Ultrawide-ra, de ezekkel a beállításokkal még sok problémám van. Ja, és ne kelljen modolni, mert azt nem szeretem.
Előre is köszi. Üdv, ➲ RM

Meg lehet oldani egy kis turkálással. A Fallout4Prefs.ini fájlban kell alakítgatni a [Display] szakasz alatt, méghozzá a következő értékeket:
bTopMostWindow=1
bMaximizeWindow=1
bBorderless=1
bFull Screen=0
iSize H=1080
Size W=2560

Az említett Fallout4Prefs.ini fájlt megtalálod a *C:\Users\[felhasználónév]\Documents\My Games\Fallout4* és a *Steam\steamapps\common\Fallout 4\Fallout 4* mappákban. Mindkét helyen el kell végezni az átalakításokat! A HUD sajnos torzul majd, de ezzel együtt lehet élni, mert csak moddal tudnád korrigálni...

GTA 4

➲ Üdvözletem!
A GTA 4.részével lenne problémám, elindítom, majd bedobja a Create an XBOX Account/Play ablakot, ezzel még nincs is baj, rányomok hogy, Play, és a következő hibaüzenetet kapom: „*SecuLauncher:failed to start appilacation. [2000]*". A hibaüzenetről küldtem képet.
Mit tudnék ezzel kezdeni? Windows 10-es oprendszert használok.
A választ előre is köszönöm! ➲ T. MÁRK

A Visual C++ Redist csomagokat szórd fel:
Az x86-osok:
https://tinyurl.com/pkzjhn4
https://tinyurl.com/pltd369
https://tinyurl.com/d96tqk4
És az x64-esek:
https://tinyurl.com/lxuhyw3
https://tinyurl.com/ncdrfo2
https://tinyurl.com/l3ca3dz

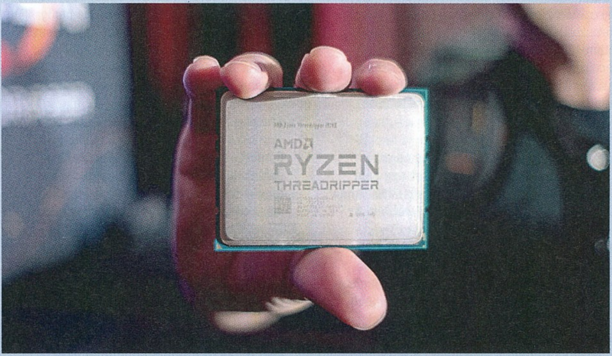
Ja, és a LaunchGTAIV.exe induljon rendszergazdaként: telepítési könyvtárban megkeresed, jobb klikk, és Futtatás rendszergazdaként.

➲ Üdv Tika!
Lenne egy nagy problémám a fent említett játékkal. Az a problémám, hogy nehezen elindítottam a játékot (Win 10), a játék működik, csak a grafikát nem lehet állítani. Azt írja ki, hogy *Resource Usage: 242/3064*, és minden minimumon van. Nem tudok semmit sem feljebb vinni, mert visszaállít mindent.
A videókártyám: Nvidia Geforce GTX 1050Ti.
Mi ilyenkor a teendő?
Válaszodat előre köszönöm: ➲ SOMA

Azokat a VGA-kat, amelyeken 2GB-nál több VRAM van, a játék nem megfelelően ismeri fel, és nem is jól kezeli. A megoldás: a GTA4 parancsikonján nyomsz egy jobb egérgombot, Tulajdonságok, és a Cél mező végéhez hozzáfűzöd a „-nomemrestrict –norestrictions" paramétert, de idézőjelek nélkül. Steames verziónál annyival könnyebb a helyzet, hogy ott Indítási opciók beállítása néven ehhez van egy külön mező (Steam kliensben, játék nevén jobb klikk, Tulajdonságok, Általános fül), és oda csak a fenti két paramétert bemásolod (ide is idézőjelek nélkül), leokézod és kész. Forrás: https://tinyurl.com/qb4l9hz

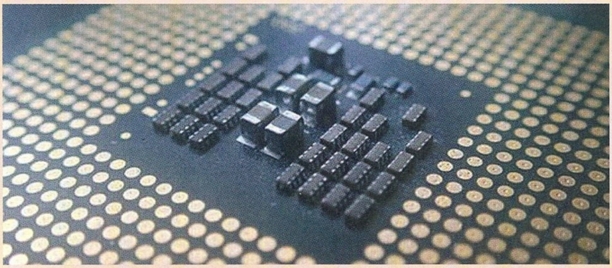
BEMUTATKOZTAK A NÉPSZERŰ AMD RYZEN PROCESSZOROK UTÓDAI

Az AMD augusztusra ígérte a megújult Ryzeneket, a várakozás pedig nem volt hiábavaló: már a hónap elején leleplezték az AMD Ryzen Threadripper 2000x processzorcsaládot, melynek első tagjának, a leggyorsabb asztali 2990WX modellnek 13-án már meg is kellett jelennie. Sajnos a lapzártánk augusztus 7-re esett, így esélyünk sem volt bevizsgálni az új csodaprocit, de ha minden igaz, a szeptemberi számunkra már kétféle új Threadripper-főegység is elérhető lesz a bejelentés szerinti négyféle modell közül. A legolcsóbb, 2920X 649 dollárról indul (180 ezer forint), ezért az összegért pedig egy 12 magos, 24 szálas processzort kapunk, 3,5 / 4,3 GHz-es órajellel és 32 MB megosztott L3 cache-sel, 180 W-os TDP kerettel, de csak valamikor októberben lesz kapható. Az eggyel erősebb 2950X 16 maggal és 32 szállal, illetve ezekhez mérve 3,5 / 4,4 GHz-es alap- és boostórajellel borzolja a kedélyeket, minden más tekintetben viszont megegyezik a 2920X-szel, leszámítva a magok által felsrófolt árát, ami 899 USA dollár (250 ezer forint) – ez augusztus 31-től válik elérhetővé, azaz még a magazin megjelenésétől számítva is kell aludni párat a megjelenéséig. Ez a két modell egyenként két darab Pinnacle Ridge lapkát foglal magába, a maradék két, WX megjelölésű CPU viszont már négyet – és itt kezdődik csak az igazi haddelhadd! A 2970WX 24 maggal, 48 szállal, 3,0 / 4,2 GHz-es órajellel érkezik szintén októberben, 64 MB-os L3 cache-sel, 1299 dollár ellenében (360 ezer forint), a magazin megjelenése előtt kiadott csúcsmodell 2990WX pedig 32/64-es mag/szál aránnyal és 3,0 / 4,2 GHz-es órajellel sokkol, szintén 64 MB L3-as cache-sel – ez utóbbi két monstrumnak, mondjuk, kell a kakaó, 250 W-os TDP-vel számolhatunk. Ami az új Threadripperek egyéb adatait illeti, a 2000X család marad a TR4 socketnél, architektúrája már az új ZEN+ lesz (12 nm-es csíkszélességről beszélünk!), valamint az XFR 2.0 és a Precision Boost 2.0 technológiákat is támogatja, ezekkel jobban, hatékonyabban skálázva az órajeleket, és már nem lesznek bennük passzív lapkák, ezért is lehetséges a 32 magos kiszerelés. Az áruk persze nagyon magas lesz, de ez nem véletlen, lévén a 2000X szériát nem elsősorban játékra tervezték, abban még a mostani Intelek is rávernek a friss jövevényekre. Amikor viszont valóban szükség van a több mag egyidejű használatára, teszem azt, munka közben, a Threadripperek megtáltosodnak, a 2990WX az AMD belső mérései szerint akár 50 százalékot is ráverhet a nála 200 dollárral többe kerülő Core i9-7980XE-re. Ami a gamereket illeti, nos ők az új felhozatal tükrében elsősorban az előző generációs modellek árának további csökkenésében bízhatnak majd.



AZ INTEL IS MOCOROG, JÖN A WHISKEY LAKE

Ismét egy processzoros hír, ráadásul újra abból a fajtából, amivel talán beérjük a magazint: augusztus 14-én már ki kell derülniük az Intel Whiskey Lake főegységek megjelenéseinek, ám mivel addigra az újság már a nyomdában lesz, inkább vizsgáljuk meg közelebbről, mivel szeretné az Intel megszorongatni az új Ryzenekkel parádézó AMD-t. Mert bizony ez a cél, sőt az Intel olyan komolyan veszi a versenyt, hogy bár a 9. generációs modelljeiket csak 2019-ben szerették volna kiadni, most azonban már 2018 végéről, egészen pontosan októberről beszélnek az ipari források – hiába, tartani kell a lépést a konkurenciával. Bár a Whiskey Lake úgy hangzik, mint egy erős, testes ital a téli estékre, valójában egy frissített, kipofozott Coffee Lake-ről beszélünk. A Z390-es chipsetre alapozó új itókát a régebbi 300-as lapok is (elsősorban a 370-esek) befogadják majd, legalábbis erre utal, hogy a nagyobb alaplapgyártók már ezerrel dolgoznak az ehhez szükséges BIOS-frissítéseken. A valódi erőfölényhez azonban nem árt majd egy új deszka, noha ezt már megszokhattuk a főegységek újabb és újabb generációitól. Elsőre egyébként a nyolcmagos Core i9-9900K, a Core i7-9700K és a hatmagos Core i5-9600K fognak megjelenni, melyek mind 14 nm+++ gyártástechnológiával készülnek és LGA-1151-es foglalatba illeszkednek. Az i9-9900K 8/16-os mag/szál aránnyal érkezik, 95 W-ot eszik, 3,6 / 5 GHz-en ketyeghet (azaz órajel tekintetében ráver az AMD-kre), és 16 MB-os L3 cache teljesít benne szolgálatot. Az i7-9700K ennél picit finomabb fenevad: 8/8 mag/szál arány, 3,6 / 4,9 GHz-es órajelek, 12 megás L3 cache jellemzik, ennél pedig már csak az i5-9600K gyengébb sereghajtóként a maga 6 magjával és szálával, 9 Mb-os L3 cache-jével és 3,7 / 4,6 GHz-es teljesítményével. Igen, mindez így leírva sem túl előremutató, kanyarban sincs az AMD impresszív számaihoz képest, de tegyük hozzá, hogy az Intel az elmúlt megannyi évben rendre megújult, az AMD-nek meg az első Ryzenek is meglehetősen nehéz szülésnek számítottak – a magunk részéről abban sem vagyunk teljesen biztosak, hogy minden az AMD tervei szerint alakul majd, ellenben az Intel őszi megjelenésére bizony bátran számítunk.



A SAMSUNG NEM HAGYJA NYUGODNI A SZEMÜNKET (ÉS A PÉNZTÁRCÁNKAT)

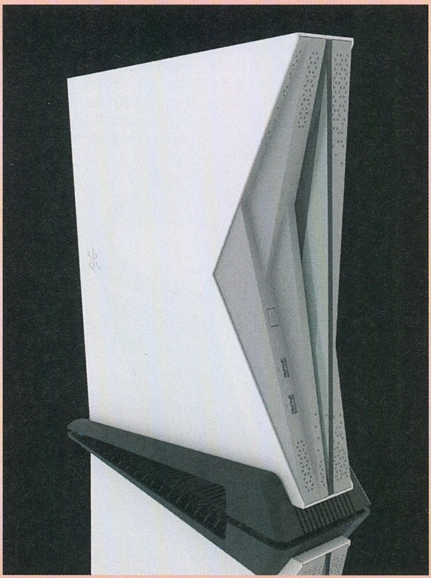
A koreai gyártó alig több mint egy éve robbant be (immár sokadszorra) a játékosokat célzó monitorok világába, most pedig bejelentették a Samsung C43J89 nevű, 43 colos modellt, ami egy 1800R hajlítási sugarú, 3840 x 1200-as natív felbontású VA-panellel csal könnyet minden gamer szemébe. A kissé szokatlan, 32:10-es képarányú óriás 120 Hz-es képfrissítéssel várja a vásárlókat, és bár sem FreeSync, sem G-Sync nincs benne, a 900 dolláros, azaz cirka 250 ezer forintos ár feltételezi, hogy úgyis olyan játékosok szerzik majd be a C43J89-et, akik egyébként is költenek annyit a gépükre, hogy stabil 60 fps felett fussanak a játékaik. Külön jó hír, hogy ezt a hatalmas kijelzőt nem kell egy vékony nyakra állítanunk: ha úgy esik, falra is szerelhetjük, biztos, ami biztos.

A SHUTTLE IS ALKALMAZKODIK A MODERN IDŐKHÖZ

Akik rendszeresen olvasnak PC Gurut, tudhatják, hogy a német gyártó barebone gépei rendszeres látogatók a hardverrovatban, noha elsősorban tesztek okán írunk róluk, semmint hírek miatt. Ideje ezen változtatni, hiszen érkezik a Shuttle XPC Barebone DH310, ami egy mindössze 1,3 literes apróság az Intel jelenlegi, nyolcadik generációs Coffee Lake processzoraihoz tervezve. Az apróság maximum 65 W-os TDP-ig fogadja magába a chipgyártó csészeszökevényeit, mindezt egy tényleg nagyon aprócska, 190 milliméter hosszú, 165 milliméter széles és 43 milliméter magas házban. A kis méretű vázba összesen 16 GB memóriát pakolhatunk, és bár videoteljesítmény terén meg kell elégednünk a processzor szerény képességeivel, ilyen kis gép esetében a játék egyáltalán nem lehet cél – elsősorban irodai munkára és multimédiára való a kicsike, utóbbihoz segíti hozzá a felhasználókat a 2.0-s HDMI port és az 1.2-es DisplayPort (értsd: akár 60 Hz-en is lehet 4K-s videókat nézni vele). Ahhoz, hogy teljes legyen az öröm, egy 2,5 colos háttértárra is szükség lesz, ha azonban mindent megvetünk, egy kicsi, de nagyszerű masina birtokosai leszünk, melyből a ház maga 214 eurót (cirka 70 ezer forintot) kóstál.

KÍNÁNAK MÁR SAJÁT KONZOLJA IS VAN... VAGY VALAMI OLYASMI

Nem titok, hogy Kína hatalmas ország, még annál is nagyobb felvevőpiac, így nem csoda, hogy minden nyugati techcég meg szeretné vetni a lábát az ázsiai országban – inkább kevesebb, mint több sikerrel, elég csak a Facebook nemrégiben bekövetkezett pofára esésére gondolnunk. A játékkonzolok azonban még a közösségi oldalaknál is nehezebb helyzetben vannak: gyártóik nagyon régóta szeretnék megvetni a lábukat Kínában, de ez nem igazán jön össze nekik, szemben az egyre növekvő PC-s piaccal, illetve a helyi igényeket kiszolgálni próbáló gagyigyárosokkal. Utóbbi trendnek köszönheti a világ a „sárga kazettás Nintendót”, avagy a bootleg játékokat futtató konzolklónokat. Ezen próbál segíteni most a Zhongshan Subor nevű hibrid masina, ami konzolba bújtatott PC-ként szeretne a kínai nappalik királyává válni. A hamvába holt Steam Machine program bizarr keleti tumorjaként is felfogható gép azonban nemcsak egy

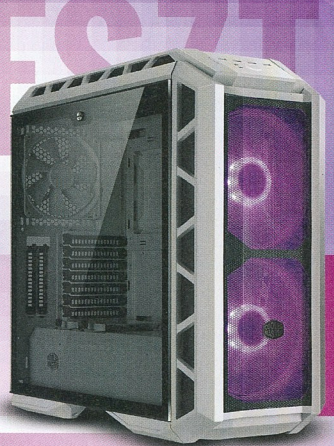


kis házba szuszakolt PC, hanem egyedi hardveres megoldásokat is felvonultat. Ilyen a 8 GB-nyi GDDR 5 rendszermemória, ami 256 bites buszon kommunikál az AMD gyártotta SoC-kal, valamint a 128 GB-os SSD és az 1 TB-os HDD beépített párosa, amin egyelőre nem tudni, milyen operációs rendszer fut majd, de ha tippelnünk kéne, virágbolti Windowst vizionálnánk, nagyképes Steam-fiókkal, mert úgy tévén is elég jól lehet PC-s játékokat tolni.

Ami a gép árát illeti, 650 euróba, azaz valamivel több mint 200 ezer forintba kerül majd, ami a kínai PC-árakat elnézve jó üzletnek tűnik: arrafelé egy hasonló teljesítményű masináért 40 százalékkal többet kérnek a boltok, nem csoda hát, hogy a „konzol” több helyi kereskedőnél kicsapta a biztosítékot. Sajnos nálunk sosem lesz kapható a Zhongshan Subo, legalábbis hivatalosan biztos nem, bár errefelé azért egy PS4-gyel is beéri az egyszeri gamer.

COOLER MASTER, ÉS AMI BENNE VAN

COOLER MASTER MASTERCASE H500P



[ÍRTA CHOCHO]

Házakkal ritkán foglalkozunk, ennek oka azonban meglehetősen prózai: kevés olyan ház van a piacon, amik okot adnak arra, hogy részletekbe menően írjunk róluk. A képzeletbeli küszöböt csak pár gyártó termékei képesek megugrani - olyan cégeké, mint amilyen például a legendás Cooler Master.

Ez a tajvani gyártó több okból kifolyólag is megérdemli a főhajtást. Egyrészt immár 26 éve látja el a piacot mindenféle klassz házakkal, tápokkal, perifériákkal, másrészt egyike azon kevés cégeknek, amelyek képesek voltak előrébb lökni a PC-s házak evolúcióját, és sokat tettek az úgynevezett gamer-PC-k elterjedéséért. A 2000-es évek első felében még nem volt olyan ismert a mindenféle színes-szagos elemekkel felturbózott, echte játékra épített személyi számítógép koncepciója, az olyan modellek viszont, mint a 2003-as Wave Master vagy a 2004-es Centurion 5, megmutatták, hogy igenis lehetséges egyszerre elegáns és vad formatervezésű házakat tervezni. Majd jött az évtized második fele, vele pedig a ledmánia, ami az RGB színskála megjelenésének hála, egészen a mai napig tart. A házak evolúciója persze egyéb irányban is új utakat tört. A teljesítmény növekedésével egyre fontosabb lett a szellőzés, míg a játékosok igényei a zajforrások minimalizálása irányába tolódtak. Azaz ma már nem elég belezsúfolni a gépbe egy tucat ventit, mert az egy dolog, hogy nem fog kigyulladni a deszka, de mellette megsüketülünk, azt pedig senki sem szeretné.

Itt jön a képbe a Cooler Master rajongók kedvenc HAF-szériája, amit kifejezetten szellősre terveztek, és valahányszor kijön egy új modell belőle, örömünnepet ülnek a CM-fanatikusok. A HAF körüli őrület oka a nyers teljesítmény utáni hajsza, és bár a cikkünk alanyát is a HAF ihlette, valójában egy másik családba tartozó modellről beszélünk. Ez a széria a MasterCase, melynek legújabb darabját a 2017-es Computexen mutatták be, kaphatóvá pedig idén tavasszal vált. A MaterCase H500P igazi szörnyeteg, amit a legnagyobb igények kielégítésére terveztek. Erre már az ára is rámutat, hiszen egy 45 ezer forintba kerülő modellről van szó, ami viszont megérheti a befektetett filléreket, már ha az ember kellően erős komponensekkel készül telepakolni a dobozt. Alkatrészek terén a holland MSI iroda sietett a PC Guru segítségére, ők küldtek egy komplett gépet, aminek segítségével kipróbálhattuk, mire is képes a Cooler Master legújabb fenegyereke. Innen is köszönet az alkatrészekért – és most lássuk a medvét, akarom mondani a házat!

FÉMBŐL, MŰANYAGBÓL, BÁRMIBŐL

A MasterCase H500P egy ATX torony, de persze mATX és Mini-ITX alaplapot is szerelhetünk bele, ha nagyon nincs más dolgunk. Dimenzióit tekintve egy 542 x 242 x 544 milliméteres házról beszélünk, ami metál, fekete és fehér színben érhető el, nálunk az utóbbi kiszerelés járt. A belső váz könnyű alumíniumból készült, ezt borítja a műanyag külső szerkezet, aminek szemből nézve jobb oldala és teteje egyaránt üvegezett, hogy beláthassunk a motorháztető alá. Az oldalsó üveglapot mindössze két csavar tartja, ezeket kicsavarva eltávolíthatjuk a borítást, hogy hozzáférjünk a ház belsejéhez. Sőt akár a felső elemet vagy az elülső, szériaventilátorokat borító komponenst is eltávolíthatjuk, így téve még könnyebben szerelhetővé az egyébként is nagyon barátságos házat. Amennyiben felnyitottuk, szemügyre vehetjük a belső teret, ami a Cooler Master sokéves hagyományainak megfelelően könnyedén szerelhető és átlátható. Mivel a H500P tágas jószág, akár 190 mm-es processzorhűtőt és 412 mm hosszú videokártyát is pakolhatunk bele, de természetesen háttértárnak is jut hely bőven. Két darab 2,5 / 3,5 colos HDD és szintén kettő 2,5 colos SSD kerülhet a házba – utóbbiaknak szépen kialakított helye van a tápot és a mögöttes kábelrengeteget elrejtő platform tetején. Ha már szóba került a vezetékelés, érdemes kiemelni, hogy a H500P ezen a téren is élen jár. Jómagam nem vagyok egy nagy kábelbarát, a saját gépem kábelmenedzsmentje is totális káoszba fulladt, de ezzel a házzal még én is elboldogultam, köszönhetően a bal oldali elem mögötti viszonylag nagy helynek, valamint annak a belső falnak, ami minden vezetékhorrort elrejt a szemek elől. Ezt

SPECIFIKÁCIÓK

MÉRETEK:	544 x 242 x 542 mm
PLATFORM:	Mini-ITX, Micro-ATX, ATX, E-ATX
BŐVÍTŐHELYEK:	7+2
HÁTTÉRTÁR-KAPACITÁS:	2 x 2,5 / 3,5 SSD/HDD/SSHD; 2 x 2,5 SSD
I/O PORTOK:	2 x USB 3.0; 2 x USB 2.0; Audio I/O (HD támogatott)
BEÉPÍTETT VENTILÁTOROK:	2 x 200 x 25 mm RGB elöl; 1 x 140 x 25 mm hátul
VENTILÁTORHELYEK:	Fent és elöl: 3 x 120/140 mm vagy 2 x 200 mm; Hátul: 1 x 120/140 mm
VÍZHŰTÉS:	Fent és elöl: 120/140/240/280/360 mm fent max. 55 mm-es vastagságig); Hátul: 120/140 mm
PROCESSZORHŰTŐ:	190 mm
GPU:	412 mm
TÁP:	Bottom mount, ATX PS2

lecsavarva ugyan már láthatóvá válnak a pokoli állapotok, de ezzel az egyszerű módszerrel valóban széppé lehet tenni az oldalak nélküli házat is. És ha már eltávolítható elemek: egy vékony lemez még az alaplapi processzorfoglalat alját is elrejti a kíváncsi szemek elől. Gyönyörű!

KAPCSOLJUK BE!

Az MSI által kapott alkatrészeknek hála nem csak nézegettük a házat, hanem ki is próbáltuk, hogy lássuk, mire megy az egyszeri felhasználó, mikor játékra kerül a sor. Az MSI B360 Gaming Pro Carbon deszka egy Intel Core i5-8600K processzornak és egy MSI GeForce GTX 1080 Ti Gaming X Trio csúcsvideokártyának adott otthont, de bekerült még 32 GB-nyi Corsair Vengance RGB DDR4-es modul is, illetve egy 240 GB-os Kingston HyperX SSD – mindezt egy 750 wattos Cooler MasterWatt tápegység hajtotta meg. És hogy mivel hűtöttük a procit? Természetesen a Cooler Master MasterAir MA610P nevű monstrummal, fő a márkahűség! Mindemellett a ház alapfelszereltségű ventilátorai teljesítettek szolgálatot, avagy elölre került 2 db 200 mm átmérőjű RGB hűtő, illetve hátulra egy mindössze 140 mm-es példány, ezúttal fényjáték nélkül. Ez azért még barátok közt is egy erős konfigurációnak minősül, csak a videokártya három fedélzeti ventivel van felszerelve, mégis, a gép terhelés alatt is halkan duruzsolt, a ház kitűnő szellőzése pedig egy pillanatra sem hagyott cserben minket. Ráadásul a más gamer házak esetében előforduló és kifejezetten zavaró rezonálás sem volt észrevehető a teszt során, szóval a H500P sikerrel esett át a tűzkeresztségen. Mindehhez hozzátenném, hogy az elülső ventik RGB színjátéka nagyon hangulatosra sikeredett, noha a négytűs csatlakozó elengedhetetlen ehhez – akinek nincs ilyen az alaplapján, annak sajnos búcsút kell intenie a látványnak. Ennél erősebb (mondjuk tuning) konfig esetén persze jobb lesz levenni a ház tetejét és első elemét, mert az ott található ventiket akadályozhatja a hozzájuk nagyon közel eső borítás. Ez különösen az elöl is üvegpaneles példányokra igaz, nálunk viszont egy fémrácsos verzió járt, ami mi tagadás, vásárláskor azért valószínűleg jobb választás lehet.

MAJDNEM TÖKÉLETES

A leírtak tükrében elmondható, hogy ha valaki egy látványos, masszív házat szeretne venni magának, akkor a Cooler Master üdvöskéjével nem lőhet mellé. Főleg, hogy az eddig ismertetett funkciók listája még nem teljes, a pontos specifikációkat a mellékelt táblázatban találjátok meg, ebben a plusz ventilátorokra is kitérünk, mert ha akarjuk, telepakolhatjuk velük a H500P-t. Ha pedig úgy döntünk, hogy mindent bevilágítunk, akkor a ledek szinkronba lépnek egymással, szóval tényleg úgy érezhetjük, hogy eljött a karácsony. Az egyetlen igazi negatívum a ház tetejét illeti, ami sajnos érthetetlen módon a leggyengébb komponense az egész H500P-nek. Az még egy dolog, hogy a felső akrilüvegréteg érzékeny, kényes, könnyen karcolódó, mert az ember talán nem matatja annyira a ház azon részét, maximum ha ventiket vagy vízhűtést épít be alá. No, de az azt körülvevő műanyag keret kifejezett olcsó anyagból van, ami roppant érzékeny, és tele van az internet olyan videókkal és képekkel, ahol a figyelmetlen vásárlók felül rángatták meg a házat, eltörve így annak tetőborítását – hozzáteszem, a ház dobozán rajta van, hogyan kell hozzányúlni, emelgetni, bár ez mintha csak a gyártó elismerése lenne arra vonatkozóan, hogy spóroltak aháztetőn. Nyilván sokkal többe kerülne a H500P, ha mondjuk teljesen fémből készült volna, sőt a hőháztartása sem biztos, hogy ennyire jó lenne, de ettől még meglepő, hogy pont a műanyagon spóroltak a cégnél. És ha már szóba jött a fedlap, az üveggel borított előlapos verziónál a ragasztással is akadhatnak gondok, úgyhogy ha sokat szerelitek a gépeteket, ezeket az elemeket inkább vegyétek le róla, mert jobb a békesség.

AJÁNLOTT?

A fentieken persze kár lenne fennakadni, lévén használat közben remekül teljesít a MasterCase H500P. És végül is ez a fontos, hiszen házat nem sűrűn vesz az ember, általában évekre előre tervez vele, főleg, ha majd' félszázezer forintot hagy a boltban érte. Fontos ismérve még a háznak, hogy esztétikus, elegáns, mégis érezni rajta, hogy erős, echte játékra tervezett PC-khez készült. Nem hivalkodó, hanem tiszteletet parancsoló, ezt pedig csak a legjobbakról lehet elmondani. Innét is köszönet a magyar Cooler Masternek a teszt lehetőségéért, és reméljük, a jövőben több házteszttel szolgálhatunk nektek!

VÁLASZTÁSOKBAN GAZDAGON

GAMDIAS HADES | M1

Wired & Wireless Gaming Mouse

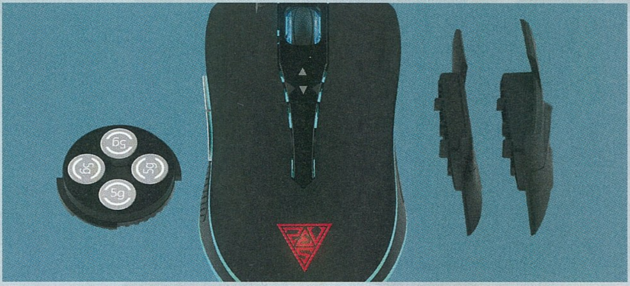
[ÍRTA DREAMER] Az egér és billentyűzet tesztek írásában az a legnehezebb, hogy minden felhasználónak más igényei vannak, és ebből kifolyólag nehéz elvonatkoztatni a saját preferenciáinktól. Néha azonban ránk mosolyog a szerencse, mint ahogy az most is történt.

Annak ellenére, hogy a Gamdias nem tartozik a felkapott gaming márkák családjába, a cég nem adja alább, ha minőségről van szó. Az elsősorban játékosoknak szánt perifériákkal foglalkozó vállalat ismét egy igencsak tetszetős terméket dobott a piacra a Hades M1 nevű egér képében.

MINDENT A VÁSÁRLÓKÉRT

A Hades amellett, hogy a Gamdias görög mitológiai figurákról elnevezett termékcsaládjának tagja, egy olyan egér, ami a lehető legtöbb vásárló igényeit szeretné kielégíteni. Első és persze legfontosabb ismérve, hogy használhatjuk vezetékkel, illetve anélkül: a beépített akkumulátornak hála az egérke vezeték nélküli állapotban akár 40 órán át üzemképes tud maradni, ehhez azonban ki kell kapcsolnunk az egeret megvilágító színpompás fényeket. A csomaghoz tartozik egy 1,8 méter hosszúságú, aranyozott végű micro-USB kábel, ami kifejezetten a Hadeshoz készült. A csatlakozó kialakítása némileg hosszabb az átlagnál, hogy pontosan passzoljon az egérhez, ebből adódóan csakis a gyárival, vagy egy annak megfelelő méretű kábellel köthetjük össze a Hadest a számítógépünkkel. Az egér alapvetően a vezetékes kapcsolatot veszi elsődleges csatlakozási formának. Vagyis abban az esetben, ha két PC van a háztartásunkban, a vezeték nélküli adapterrel az egyik, míg fizikálisan a másik géphez kapcsolódhatunk, szóval akár felváltva is használhatjuk az egeret.

A Hades egyedi kialakításában ránézésre a SteelSeries Sensei és a Razer DeathAdder találkozását csodálhatjuk meg, ám ezek a formák egyben a korábbi Gamdias termékekben megszokott idomok jellemzői is. Az egér lekerekített hátsóval és hosszúkás testtel rendelkezik annak érdekében, hogy belesimuljon a tenyérbe és a hosszú ujjú felhasználóknak se jelentsen gondot a gombok kezelése, illetve, hogy huzamosabb használatkor se álljon görcsbe a kezünk. A kialakítás azonban nem lenne tökéletes a pontos súlyelosztás nélkül, így ezen a téren is a sokszínű igények kiszolgálására törekszik a Hades. Az egér hátsójának alsó részén található egy kör alakú elem, amit lecsavarva hozzáférhetünk a négy cserélhető súlyhoz. A súlyok darabonként 5 grammot nyomnak, és gond nélkül eltávolíthatók, ami ismét csak jó pont, hiszen az a 20 gramm igenis sokat számít. További testreszabhatósági lehetőségeket ad a



cserélhető oldalsó panel. A dobozból kivéve az egér jobb oldalához csatlakoztatott elemet leemelhetjük és kicserélhetjük egy közepes vagy egy nagy panelre, azaz a készítők kapásból három választási lehetőséggel szolgálnak. Az elemek hozzáadása és levétele sem megerőltető procedúra, mivel ahelyett, hogy legóznunk kéne velük, az egér belsejébe rejtett három mágnes megoldja a gondunkat (hasonlót láttunk tavaly az MSI műhelyéből is). A Hades oldala továbbá azért is érdekes, mert azt gumírozott felület védi, aminek köszönhetően a nyári hőségben sem kell attól tartanunk, hogy megcsúszik rajta az ujjunk.

KORREKT ÉS SOKOLDALÚ EGERET TETT AZ ASZTALRA A GAMDIAS, NOHA A TÖBB MINT 20 EZER FORINTOS ÁRSZEGMENSBEN AKAD JOBB IS NÁLA.

TELJES EGYENSÚLY

A Hades összesen 7 programozható gombbal rendelkezik, amiket a Hera névre keresztelt segédprogramon belül kalibrálhatunk. A Hera azonban nem csak a makrókezelés testreszabásában segít, de öt különböző profilba elmentve számos más funkciót is beállíthatunk vele. Mivel a Gamdiasnál elsősorban a játékos közösséget célozzák, a Hades elképesztően magas maximális DPI számmal büszkélkedhet. A dobozból kivéve 2400-on áll a mutató, viszont ha szeretnénk, akkor egészen 10 800 DPI-ig pörgethetjük. Hogy kinek van ilyen gyorsaságra igénye, remek kérdés, de az biztos, hogy a Hades lézeres érzékelőjén nem múlik semmi. Még vezeték nélküli állapotban is magabiztosan hozza a magasabb DPI-számokat. Nem akad, nem szaggat, játékhoz is éppen ideális. A másik állítható funkció a cikk elején már említett LED-eket érinti. A világítás a görgőn, az egértest oldalán és alján fut végig, illetve a hátsó domborulaton helyet kapó logót borítja fényárba. A színek intenzitása az egér feje felé fokozatosan csökken, ezért esztétikailag hagy némi kívánnivalót maga után a dolog. A Herában három opciót találhatunk a világítást illetően. Először is beállíthatjuk, hogy egyetlen színben, folyamatosan világítson az egerünk. A második opció az úgynevezett „lélegző” beállítás, ami egy egyszerű szín pulzálását takarja (ennek fokozatosságát/ gyakoriságát is megválaszthatjuk). Illetve akad egy harmadik lehetőség, amit az RGB-szivárványokat kedvelő vásárlók fognak értékelni. Az utóbbi beállítást neonnak nevezik, aminek lényege, hogy pulzálva váltogatja a világítás színeit.

MAJDNEM HIBÁTLAN

A Hades nem egy tökéletes egér, de azért az igen sokat elárul róla, hogy legnagyobb hibája az illesztőprogram sivársága, és hogy nincsen egy kézre eső opció a LED-ek kikapcsolására (a kikapcsolás azt jelenti, hogy feketére állítjuk a színt). Emellett a 23 ezer forintos árcédula sokak számára elgondolkodtató lehet, hiszen ugyanezért az összegért már megvásárolhatunk olyan márkás egereket is, amik nem csak a színáradatuk miatt kerülnek többe az átlagnál.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Tudom, hogy az év eme szakában kötelező a kánikula miatt csipogni, azonban az a helyzet, hogy idén még kifejezetten megúsztuk az izzadást. *(Klíma alól könnyen beszélsz! – Chocho) (Ekcéma nélkül meg pláne… szívesen átadom az éjjel-nappal viszkető vádlim és bokám, hogy a csipogásról beszéljünk. – Böjti)* A skandináv és ibériai gamerekkel szemben ugyanis mi, Árpád fiai és leányai ezidáig még nem kaptunk a nyakunkba olyan durva hőhullámot, mint tavaly, de a záporok is kiszámíthatóbban érkeznek, mint mondjuk a vasút (de persze mindig hétvégén, ahogy Murphy előírja). *(De várj, melyik idősíkban és országban vagy most? Mert itthon sivatagi hőség volt az elmúlt hetekben. Még egy planétán vagyunk? Vagy én keveredtem el a dimenziók között? – Böjti)* A helyzet tehát nem kedvez a strandolásnak (na persze augusztus és szeptember eleje még egyenlíthet a mérlegen), de annál jobb ürügyet teremt némi félhomályos szobás gamingre, ami öröm! E havi kérdésünk is ehhez kapcsolódik: Nektek melyik játék jut eszetekbe a nyárról, és miért?

A SPORTMAN ÉL-HAL!

Helló Chris! ***(Szia Csaba! Szerintem gyakran olvasod a magazint, és a Levrov a kedvenced. Jól látom? – Böjti)*** **[Szia! - JohnBart]**

Nekem ez a nyár magától értetődően a fociról szól, a vébé miatt. **[Ez a szerkesztőségben igazából talán csak Gebbbének volt még magától értetődő, de ezen nem veszünk össze. – JB]** ***(Várjunk, milyen VB? A The International még csak lesz, nem? – Chocho)*** A 2000-es VB óta **[akkor EB volt, de sebaj! – JB]** minden nyári viadalon összeülünk a barátaimmal, és az aktuális World Cup vagy FIFA-epizódban kijátsszuk a közelgő meccseket. Fun fact, de általában sikerül a valóságnak megfelelően realizálni a virtuális tabellánkat, az idei vébé persze tartogatott meglepetéseket **[vagy megfelelő mennyiségű kenőpénzt a bírói gárdának – JB]**, nem gondoltam volna, hogy a horvát testvérek eljutnak addig, ameddig! **[Utóbbiaknál miért nem? Megmondták, hogy ugyanazon Duna-melléki futballkultúra növendékei, mint mi! – JB]** Bár mióta beléptünk a munka nagy K-betűs világába, nehezebb összehozni a dolgot, de azért igyekszünk fenntartani a hagyományt. A meccsek előtti este beugrunk valamelyik haver mancave-jébe, aztán ropogtatnivaló és szilvaszörp társaságában (érted, hogy értem, hehe) **[nem, nem értem, kacsint-kacsint – JB]** nekiállunk a digitális labdarúgásnak! Asszonypajtásék persze ennek annyira nem örülnek, de ha hozzájuk dobjuk a bankkártyát erre az időre, általában lenyugszanak! **[Remélem, jól kereső munkahelyen dolgoztok akkor mindannyian, ami fedezi a hitelkeretet. – JB]** ***(Szóval az Ember leül a meccs elé, asszony meg úccse csinál semmit, csak költi az Ura pénzét. Jólvanakkor. – Chocho)*** De akkor most megfordítom a kérdést, és megkérdezem, hogy Neked Chris ***(Ki az a Chris? – Chocho)***, melyik játék jut eszedbe a nyárról? Gondolom a Battlefield valamelyik része! Várom egyébként a BF V tesztedet!
Game on,

JENŐ

Chrisnek szerintem az a játék jut eszébe a nyárról, amiben megpróbálja meggyőzni a párját, hogy szereltessenek be végre egy klímát a lakásba. De ha digitális játékokra gondolsz, akkor én a Battlefield-WoW-Diablo tengelyre szűkíteném le a halmazt, esetleg Chocho twitteres beégetésére, vagy a homofób Facebook-felhasználók jelentgetésére. Csudálatos, hogy mennyi mindennel elütheti az időt az ember, ha van szabadideje és ingyen wifi a közelben! *(Értsd: munkahelyén. – Chocho, aki próbál nem hangosan röhögni)*

RÖVID ÉS VELŐS #3

Overwatch! Overwatch 4 life!

TRÉ SIR

Köszönjük leveled, Tré Sir! Osztozok ama örömödben, hogy a nyári szünet (vagy szabadság?) alatt végre sokkal több időd van a Blizzard remekének barátságos (?) communityjét építgetni. Legalábbis feltételezem, hogy erről van szó, nem pedig arról, hogy (miképp a nickneved alapján sejtem) Tracer digitális hátsóját stírölöd extenzív mértékben. Jó játékot, jó K/D arányt, és válts mindig kasztot, ha a csapat nincs kibalanszolva! *(Nerf Mercy!!!! – Chocho) (Hagyd már, Mercynél lassan Szoldzsi is erősebb healer. – Böjti)*

FLAWLESS VIKTORY

Szia JohnBart!
Számomra ha nyár, akkor Mortal Kombat meccsek a barátaimmal. De nem ám az interneten! Igyekszünk összegyűlni egy szobában, és a kanapén egymást bökdösve **[ajjaj, milyen kanapé az? A casting couch? – JB]**, egy légtérben, több kontrollert nyúzva, a veréseket sok-sok anyázással fűszerezve szórakozni a Torna meccsein! **[Gondolom, eléggé csuklanak a kedves anyukák. – JB]**
Nem tudom, régen is így tolták-e a klasszikus Mortalokat, de hogy a NetherRealm etapjait erre teremtették, az olyan biztos, mint nyáron összefutni Sub-Zeróval a jégkrémes soron!
Szép nyarat!

VIKTOR

Köszönjük, Viktor! Bár Sub-Zerot sosem láttam a helyi négybetűs ABC mélyhűtőinél, abban meg tudlak erősíteni, hogy a régi Mortalokat a cimbikkel nagyjából úgy nyomtuk gyerekként, mint ahogy most ti az újabb részeket, azaz hot-seat módban, egy gép előtt vergődve. *(Mármint a játékteremben, ugye? Mert az volt az igazi. – Böjti)* Annyi különbséggel persze, hogy kontroller helyett mi billentyűzeteket pusztítottunk, meg hogy egymás anyukái helyett az opponens cimbora képét szidtuk, de dulván. *(Ja, persze, pécémaszterrész. – Böjti)*

KRÍZIS A HŐHULLÁMBAN

Helló JB!
Nekem a nyárról a Crytek 2007-es remeke, a Crysis ugrik be mindig. 2008-ban érettségiztem és felvételiztem, mindkét kihívást sikeresen abszolváltam a nagy meleg

ellenére is **[átmentél hüllőbe? – JB]**, a szüleim így trófeaként megfinanszíroztak egy gépfejlesztést (amibe végül én is beleszálltam, mert kicsit elszörnyülködtek a tervezett konfiguráció árán). Akkori viszonylatban eléggé atom vasam lett (i7-920-as CPU, GeForce 9800-as VGA, 8 giga DDR3-as RAM) **[eh, nem voltak benne három Titánok! – JB]**, a felavatást pedig mi mással végeztem volna, ha nem a Crytek akkori slágercímével.
Hogy a Crysis számomra máig tartó emlék lett, két oka van. Egyrészt, mert olyan elképesztő grafika mozdult meg a monitoromon, amihez hasonló döbbenetet azóta sem váltott ki belőlem játék. Másrészt pedig, mert a Crysis, mondjon bárki bármit, bizony remek játék is volt, nem csak egy techdemó. Egy kitűnő nyílt világú shooter, ami a mai napig megállja a helyét, és bármikor elő lehet venni. **[A mondatod második felével egyetértek, de az elsővel nem: a Crysis sosem volt nyílt világú FPS, kötött shooter volt egymás után következő pályákkal, még ha a mapok böszme nagyok is voltak. – JB]**
Nevessetek ki, de akkor is ezt gondolom.
Uff,

MARCELL

Nem tudom, miért gondolod, hogy kinevetnélek a választásod miatt Marcell (ahhoz ugyanis elegendő a helyesírásod is, feltételezem, hogy nem magyar szakra vettek fel az egyetemen). Ami viszont a Crysist illeti, nos, ott tartozom egy vallomással: anno, mikor megjelent, és nem volt hozzá jó gépem, én is csak egy gyönyörű, de üres techdemónak tartottam a programot. Most, hogy már van jó gépem hozzá, ez megváltozott: gyönyörű, de szórakoztató techdemónak tartom! Remélem egyben, hogy az első rész után nem álltál meg: a Warheadet a magyar szinkron, a második részt pedig a remek világvége-hangulat miatt ajánlom kipróbálásra. A harmadikat viszont kerüld, az már elég fárasztó, és a sztorija is erőltetett. Bár jól néz ki, az fix, de ez gondolom, nem meglepő fegyvertény. ***(Nekem a Crysis mindig több volt techdemónál, bár a játéktervezés annál a címnél valóban kimerült „a játékos majd feltalálja magát" filozófiában – más kérdés, hogy erre a korábbinál több lehetőséget nyújtott a játék, szóval ha volt elég erős géped, akkor el lehetett lenni vele. Én minimumon daráltam és nem bántam meg! – Chocho)***

OLDSZKÚL MERENGÉS

Szasztok Gurusok(k)!
Ha nyár és gaming, akkor nekem az iskolai barátaimmal közös LAN-partik emléke ugrik be. **[Remélem, legalább bátrak voltatok, és a számtech-teremben nyomtátok a Quake-et! - JB]** Amint megvolt a bizonyítványosztás, el is kezdtük tervezni, hogy melyikünkhöz ülünk majd be pár kellemes, gépzúgásban gazdag estére, és hogy miképp szállítjuk majd el a PC-inket a célállomásra. Szerencsére a szüleink mindig megértőek voltak, és amíg nem lett jogsink, segítettek a logisztikában, de persze mondanom sem kell, olykor furcsán néztek ránk mikor egy hónapon belül már a harmadik gaming maratonunkat terveztük. **[Azon én is csóválnám a fejem, mert hasznosabban is el lehetett volna ám ütni a szünidőt! Tanulhattatok volna, mondjuk latinul! – JB]** ***(Vagy oroszul! – Chocho)***
De hogy válaszoljak is a kérdésre: a nyárról nekem mindig a szívatós CS 1.5 meccsek és a magyar szinkronos Unreal Tournament partik ugranak be. Gimnazistakorom részei voltak ezek a címek, és bár mostanra már a LAN-ozás elhalt, azokra a középiskolai nyári partikra mindig emlékezni fogok!
Minden jót nektek,

TAMÁS

Köszönjük a múltidézőt, Tamás! Nagyon szívbemarkoló volt számomra ez a levél, mert akkoriban én is gyanúsan hasonló körülmények között kóstoltam bele az online gaming lédús barackjába, a különbség csak annyi, hogy mi otthon a cimbikkel az UT mellett a Quake 3-ra és a GTA 2-re is elég keményen rá voltunk állva. Azért remélem, hogy az összejöveteleknek ma is van utóhatása, elvégre ne feledjük, a Steamen manapság könnyen össze lehet rittyenteni a haverokat egy gyors menetre (na, nem olyanra!), pl. Counter-Strikeban. Ezzel pedig el is jutottunk a következő levélhez...

A HÓNAP LEVELE: BE A TOXIKUS MÉLYVÍZBE!

Szia John!
Remélem, hogy az olvasók sok vicces történettel örvendeztetnek meg, mert az enyém nem annyira vidám, hanem inkább elgondolkodtató. Kezdjük az elején! A testvéreimmel nagy rajongói voltunk a Counter-Strike-nak: rengeteget játszottunk nyaranta a Global Offensive-vel együtt, botok ellen, sokszor szinte már történetet körítettünk egy újabb cs _ office vagy de _ dust kör köré. **[Miket beszélsz, hát a prók megmondták, hogy ezek szar mapok! – JB]** A vásárlás alatt megbeszéltük, hogy ki milyen fegyverrel megy majd, merrefelé indul, hogyan próbáljuk elvágni az AI útját és bekeríteni őket: igazi családi program volt **[óóó, kíváncsi vagyok ezek után, hogy nálatok mi számít még vidám családi programnak – JB]**, amit én is és a testvéreim is nagyon élveztünk, igazi akcióhősnek érezhettük magunkat!
Aztán egy nap az öcsém feldobta, hogy menjünk fel online másokkal játszani, mivel a matchmaking a szintünknek megfelelő ellenfeleket dobna úgyis. Nos, ez hiba volt! Nem is azért, mert az ellenfelek sokkal-sokkal jobb játékosok voltak nálunk, **[enyje, jó magyar szokás szerint ilyenkor kell beírni csetbe, hogy „Aimbotos kecsegek!" – JB]** hanem mert rengeteg oltást kaptunk mikrofonon keresztül: kezdetben csak „noob"-oztak és bénáztak minket, de ahogy haladtunk előre a meccsben, a sértések is egyre trágárabbá váltak, még a saját (ismeretlen) csapattársaink is minket oltogattak, idővel már szavazást is indítottak, hogy kirúgjanak minket. Ekkor szóltam bele a mikrofonba, hogy mégis mi bajuk van, ez az első online meccsünk! Bár ne tettem volna: amint kiderült, hogy lány vagyok, a létező legundorítóbb beszólásokkal kezdtek sértegetni a játékosok (a legenyhébb az volt, hogy „a hangom alapján b*sznának", a legdurvábbat meg inkább nem vetem papírra).

Mondani sem kell, hogy azonnal leléptünk, engem gyakorlatilag a sírás kerülgetett, és utána hetekig rá sem néztem a CS:GO-ra, de azóta sem tudok olyan önfeledten játszani a játékkal, mint a fent leírt „affér" előtt. Sokszor olvasom, hogy multis játékoknál visszatérő probléma az utálkozás és zaklatás. John, Gurusok: szerintetek miért van ez? Mi viszi rá az embereket ilyen slágerjátékoknál, hogy zsigeri gyűlölettel támadják a játékostársaikat?
Sajnálom, ha elrontottam a hangulatot (általában nagyon viccesek a Levrovok), de ezt nagyon ki akartam írni magamból.
Sziasztok!

ORSI

Nagyon sajnálom, Orsi, ami veled történt – én a hasonló tapasztalatok okán alapból némítok minden gyökeret online játékokban, ha izmozni kezdenek. Az általad felvetett téma sajnos elég bonyolult ahhoz, hogy teljes tanulmányokat írjanak róla, alapos és pontos választ így nem adhatok a kérdésedre (azt meghagyom inkább Dreamer kolleginának), csak a saját véleményemet tudom megosztani veled. Szerintem a jelenség a kompetitív alapokra és az anonimitásra vezethető vissza. A CS:GO, sok más közkedvelt online játékhoz hasonlóan, erősen esport-alapokra épül, a játékosok így elvárják, hogy az alkalmi szórakozásnál komolyabb szinten vegyél részt a kompetitív meccseken, amibe a nagyon jó reflexek mellett a jó helyezkedés és összjáték is beletartozik – ezeket azonban csak botmeccseken nem tudod elsajátítani. A játékot komolyan vevő népeket azonban ez nem érdekli: ha valaki nem éri el az „elvárt szintet", jön a frusztráció, hogy a hozzád hasonló „noobok" miatt elveszítik a meccset, amit aztán vérmérséklettől függően adnak tudtodra. A durva reakciókat viszont az anonimitás sajnos nagyon erősíti: elvégre könnyebb valakit elküldeni a vérbe, ha tudjuk, hogy nem fog az illető „visszalőni", és nem jár retorziókkal a verbális terror. Épp ezért, sajnos csak azt tudom javasolni, hogy kompetitív online játékokat csakis ismerősökkel tolj – úgy minimalizálhatod a kellemetlen támadásokat. Egyben köszönöm, hogy megosztottad velünk történetedet, és felhívtad a figyelmet a jelenség fontosságára – ezt részünkről a Hónap levele címmel jutalmazom, remélem, valamennyire vigasztal! ***(Szépen le lett vezetve, mi miért történhetett, én pedig tömörítve, RAR-ban adnám át a lényeget: parasztokkal találkoztál. Sajnálom, mert ez így csúnya lehetett, de szerintem ne add fel, hanem told tovább, gyakorolj, kend el a szájukat, és ha legközelebb beszólnak, akkor dörgöld az orruk alá, hogy lám, a K/D arányod alapján mégis tökösebb vagy náluk. Én drukkolok. – Böjti) (Szerintem egy adag ostobaság is társul Johnny leírásához, avagy az ilyen emberek az életben sem sűrűn a legélesebb kések a fiókban. Nekem is volt nemrég egy hasonló élményem, a Quake Championsszel próbáltam játszani, de a sokadik „kill yourself" komment után inkább kiléptem a 'csába. – Chocho)***

Köszönöm mindenkinek, hogy ebben a hónapban is megtiszteltetek minket leveleitekkel – további szép nyarat, sok napsütést, kevés leégést mindenkinek, és persze a Guru legyen veletek!

MONSTER HUNTER: WORLD

Konzolon kifejezetten jól sikerült a kooperációra építő akció-szerepjáték legújabb epizódja, de a PC-s változatra fél évet kellett várni. Reméljük, nem hiába voltunk türelmesek ennyi ideig, és a legjobb verziót kapjuk!

STATE OF MIND

Már 2016-ban kipróbáltuk a Gamescomon, mégis húzták és halasztották a kis stúdió fejlesztését, ami igen komoly, a transzhumanizmussal kapcsolatos kérdéseket feszeget, kalandjátékos köntösben.

STRANGE BRIGADE

A Sniper Elite fejlesztői a B kategóriás szörnyhorrorok és kalandfilmek világát keverik a kooperatív, négyfős hordavadászatok stílusával, ami a bemutatókat nézve kellemes mixnek tűnik, így kellően rá is gerjedtünk.

F1 2018

Bár minden alkalommal fűt-fát ígérnek, ezúttal talán tényleg komoly változásokat hoz az aktuális idény, ami teljességgel hivatalos, emellett nagy hangsúlyt fektet a pilóta, avagy a játékos sajtós megítélésére.

Budán és Debrecenben csak itallap váltás után elérhető a végzet kockája, részletekért kövessenek minket facebookon, vagy töltsék le az applikációt.

✓ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store
GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES
TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

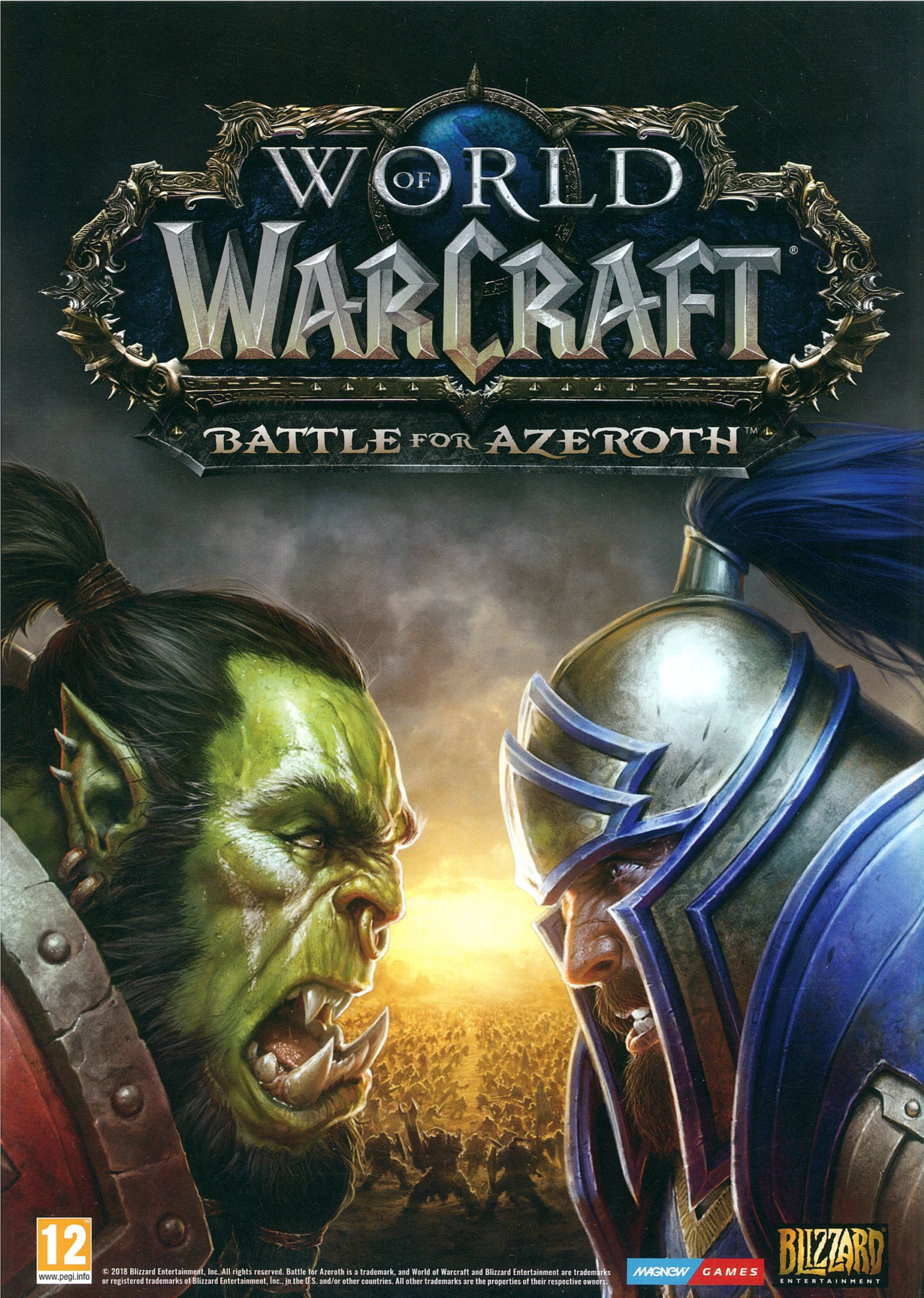
BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 13-ÁN

JELENIK MEG

A STRANGER THINGS ÉS AZ ÉRKEZÉS
PRODUCEREITŐL
HA KÖZÉNK TARTOZOL, RÁNK TALÁLSZ
SÖTÉT ELMÉK
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16
A TWENTIETH CENTURY FOX BEMUTATJA A 21 LAPS PRODUKCIÓJÁT "SÖTÉT ELMÉK" AMANDA STENBERG MANDY MOORE ÉS GWENDOLINE CHRISTIE JELMEZTERVEZŐ MARY CLAIRE HANNON ZENEI SUPERVISOR DEVA ANDERSON ZENE BENJAMIN WALLFISCH VÁGÓK MARYANN BRANDON, ACE DEAN ZIMMERMAN, ACE LÁTVÁNYTERVEZŐ RUSSELL BARNES
SOUNDTRACK ON milan
#SötétElmék
FORUMHUNGARY.HU
FÉNYKÉPEZTE KRAMER MORGENTHAU, ASC EXECUTIVE PRODUCEREK JOHN H. STARKE DAN COHEN
AUGUSZTUS 9.
PRODUCEREK SHAWN LEVY, p.g.a. DAN LEVINE, p.g.a. ALEXANDRA BRACKEN REGÉNYE ALAPJÁN FORGATÓKÖNYV CHAD HODGE RENDEZTE JENNIFER YUH NELSON
#SOTETELMEK FILMKOCKAK FILM.KOCKAK



© 2018 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Battle for Azeroth is a trademark, and World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the properties of their respective owners.